XtremPC

multimedia & hardware

nr. [illegible] / 76 pagini
CD · 24 000 lei





Microsoft Windows 2000 Professional

BRYCE 4

creează peisaje și imagini de sinteză!

FRACTAL PAINTER 5

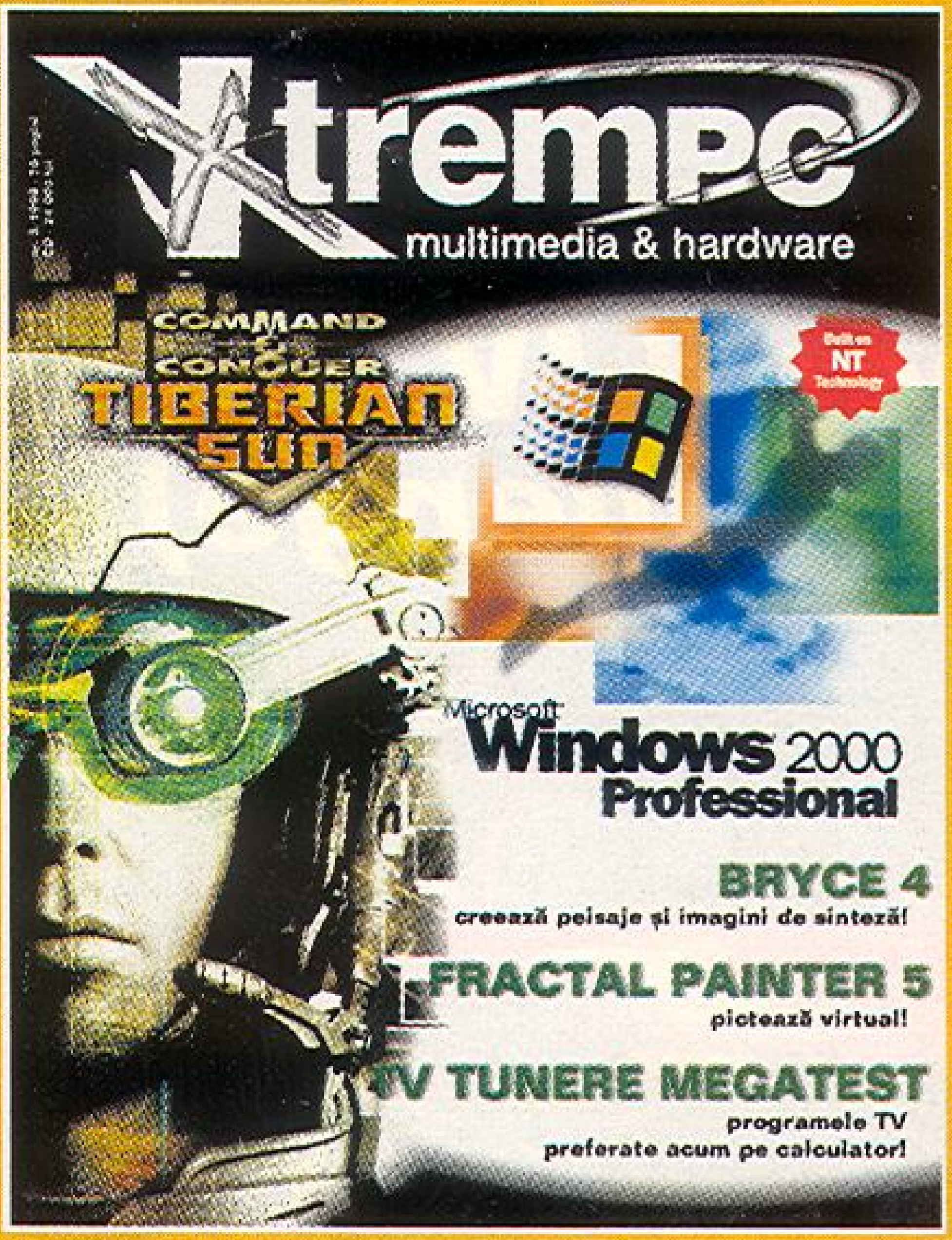
pictează virtual!

TV TUNERE MEGATEST

programele TV
preferate acum pe calculator!



...țese
un fir
în "Marea Urzeală"!
internet
...CONECTEAZĂ-TE
acum la
INTERNET!
Poți avea acces
la cele mai noi informații și aplicații
ale acestui sfarșit de secol,
de care depind
profitul și expansiunea ta!
230 65 65
http://www.softnet.ro
SoftNet
information and creativity
COME TOGETHER TO THE FUTURE



XtremPC Numărul 3
Concepție și design copertă: Softnet (Stelian Barbu)

Adresă: St. N. Constantinescu 10, Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20 București 1, România

Web: http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ȘEF Camil Perian
HARDWARE Marius Neacșa
HARDWARE/MULTIMEDIA Cristi Radu
SOFTWARE Alex Bartic
MULTIMEDIA Remus Gradin, Adrian Dorobaț
JOCURI/DIVERSE Dragoș Inoan, Dan Dimitrescu și ceilalți
CONSULTANT FINANCIAR Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE Sebastian Bob

PROBLEME CD 098594338
MARKETING 092518533
PAGINĂ WEB Softnet

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, București 4.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

Cuprins

INTERNET NEWS

HOME
STIRI
UNDERGROUNDA
SOFTWARE
LINK-URI

WebCam 3 vine de la Creative



Creative a anunțat ultimul produs pe care îl va adauga familiei sale de produse video: Video Blaster WebCam 3. Conectîndu-se la calculator prin portul USB (Universal Serial Bus) gadget-ul permite capturarea de imagini sau filmulete, trimiterea de video e-mail și realizarea de conferințe video pe Internet. Senzorul de captura al Webcam 3 permite ajungerea la rezoluții de 3 ori mai mari decît orice versiune anterioara în timp ce calitatea lentilei ca și compresia hardware sunt mult sporite. Creative Video Blaster Web Cam 3 va fi disponibil la prețul de 169$.

Ai telefon mobil? Ai parte de servicii ieftine

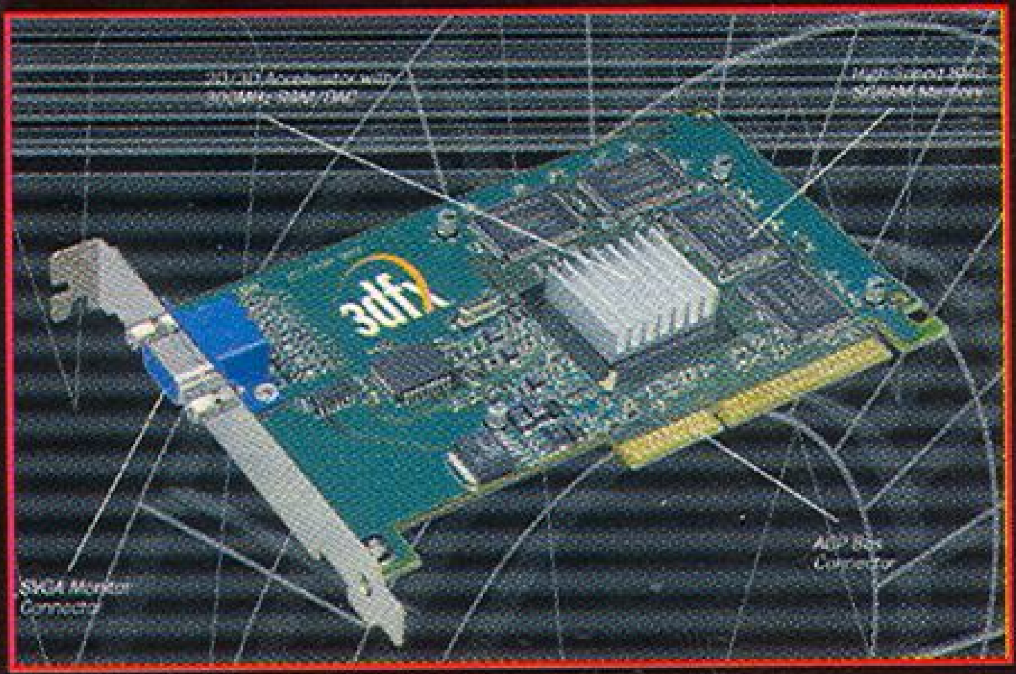
Este limpede ca nimeni nu poate sta pe celular sa faca 10 ore browse pe Internet pentru a gasi ce restaurant Italienesc este mai apropiat de punctul în care se afla decît daca este Sultanul din Brunei sau directorul Dialog. AirFlash.com este serviciul inaugurat pentru cei care nu își pot permite folosirea mobilului în exces. Acest serviciu inaugurat de curînd este destinat celor ce folosesc telefoane SMS care reprezinta aproximativ 2/3 din toate telefoanele mobile din lume.

AirFlash ofera o multitudine de servicii la un preț de sub 5$ pe luna. Este vorba de informații privitoare al hoteluri, restaurante, baruri, drumuri, scoruri din sport, informații privind traficul sau acțiuni de la bursa. AirFlash este primul serviciu de acest tip la nivel mondial specialiștii pronosticînd ca el va avea o popularitate imensa. Pentru a-l folosi însa este nevoie ca provider-ul tau de telefonie sa îl suporte.

Rezultat al mariajului S3 - Diamond

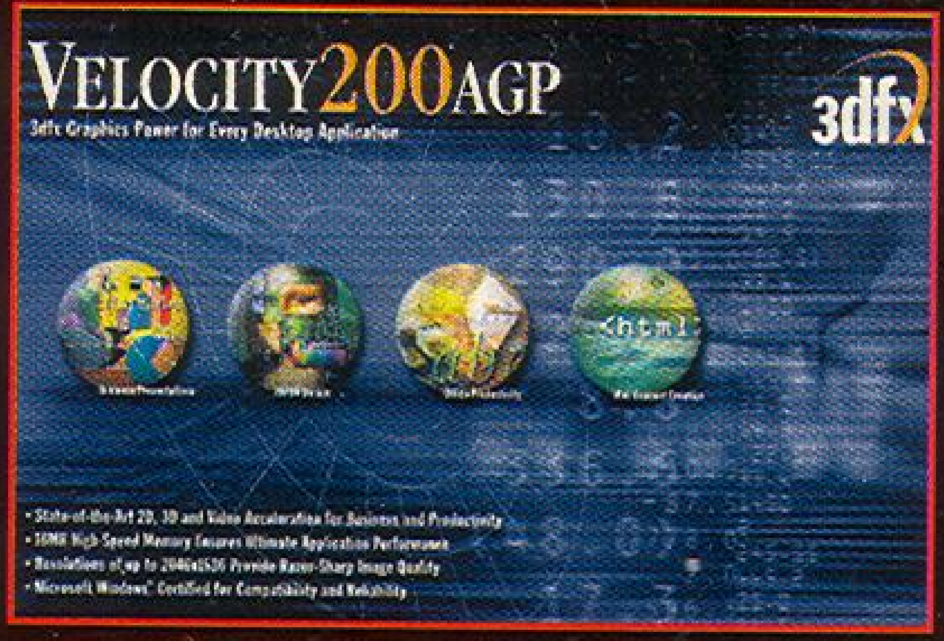
Nu mai devreme de numarul 2 XTREMPC va informam ca S3 a facut o mutare strategica în peisajul producatorilor de carduri grafice și a cumparat Diamond. Iata ca pentru aceasta luna este deja planuit primul rezultat al acestei achiziții: Stealth III S540 Xtreme AGP. Aceasta placa video are la baza chipset-ul S3 Savage 4 Xtreme și va fi o varianta foarte interesanta venita de la S3. Avînd clasicii 32 de biți adîncime a culorii și 32 de Mega de memorie, placa se mîndrește și cu suport AGP 4X și, foarte important, cu o viteza a ceasului de 166Mhz, la fel ca și Voodoo 3 3000. Ce este de luat în considerare este ca aceasta soluție grafica 2D/3D va costa mai puțin de 130$. În paralel cu ea va fi lansata și o versiune OEM care însa va avea un ceas la numai 143 Mhz dar care, la fel ca și placa retail se pare ca va suporta foarte bine overclock-ingul. Fiți atenți, daca nu ați facut upgrade-ul grafic, de acum și la aceasta placa.

3DFx atacă direct ATI și S3 cu plăci low-end



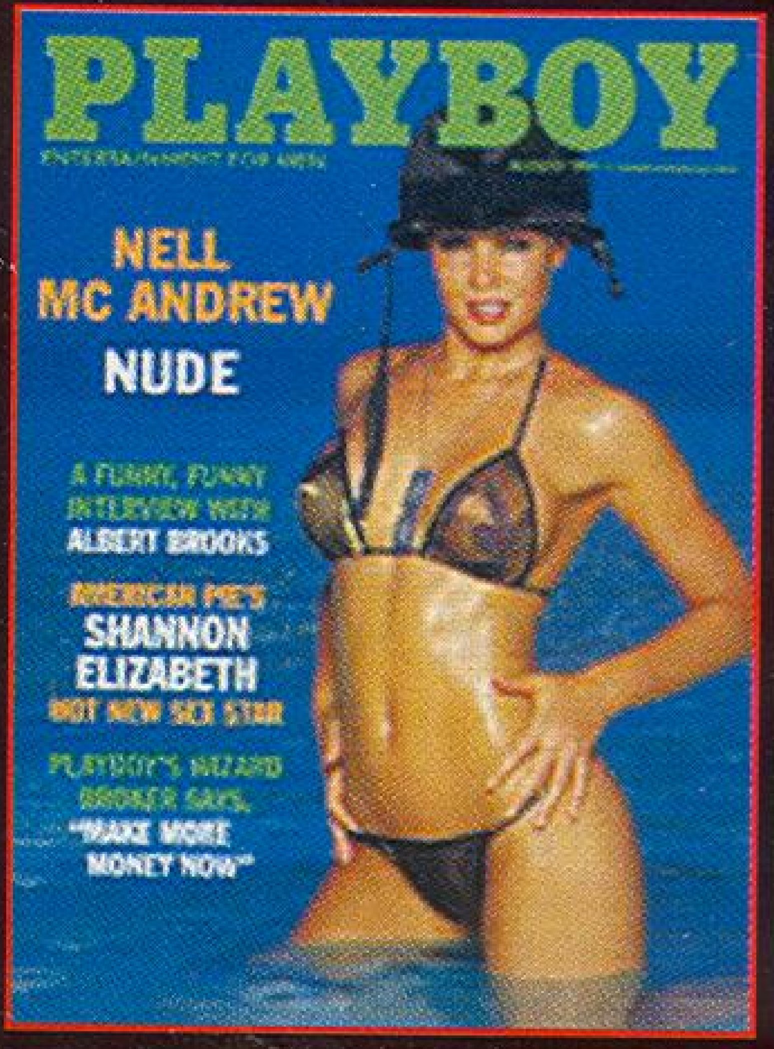
3DFx tocmai și-a dezvaluit urmatoarea mutare în peisajul cardurilor grafice prezentînd linia Velocity pe care urmeaza sa o produca în viitorul apropiat. Velocity 100 și 200 sunt cele 2 soluții 2D/3D care vor avea 8Mb și rezuluții de pîna la 2,046 x 1,536 respectiv 16 Mega. Mai mult decît o simpla linie de placi, aceasta mișcare reprezinta un avînd pentru 3DFx în teritoriul dominat pîna acum de ATI și

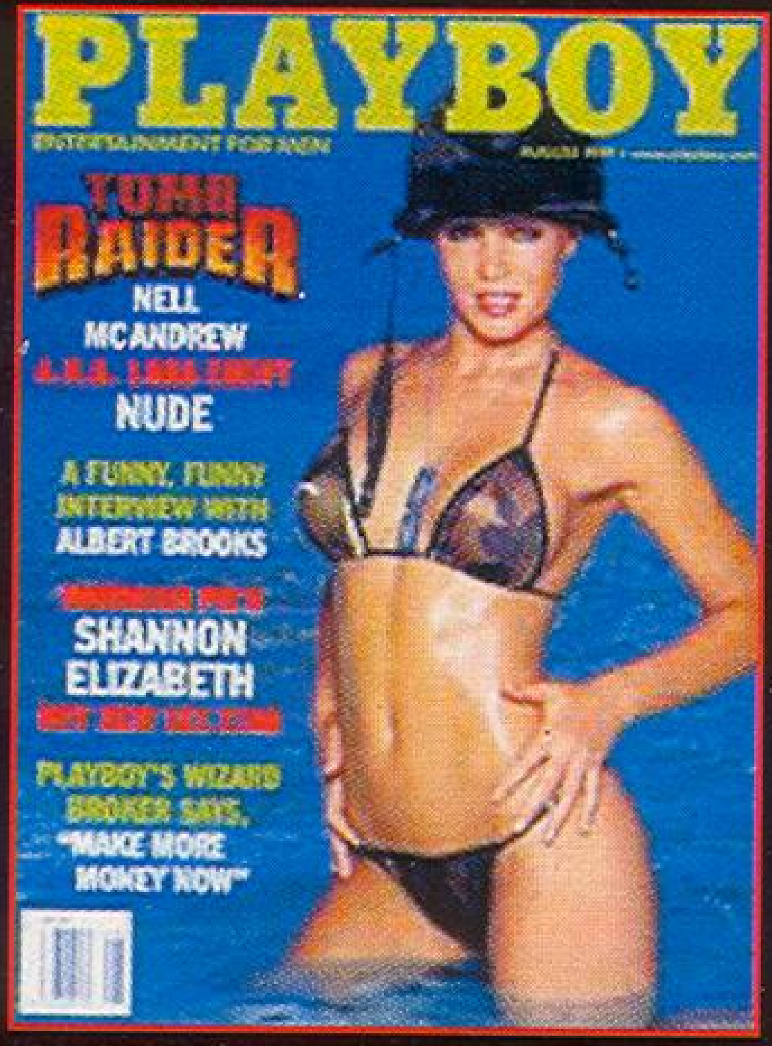
de S3. Placile promise de altfel de 3DFx vor avea cea mai buna performanța 2D existenta la ora actuala avînd o excelenta implementare 128 bit VGA. Ca performanța 3D ele vor suporta rezoluții de pîna la 1600x1200, rendering internet de 32 biti, MIP mapping, alpha blending, tri-linear MIP mapping, floating point Z buffer, dynamic environment mapping și single-pass single cycle bump mapping. Ambele versiuni ale placii sunt optimizate atît pentru 3DNow-ul de la AMD cît și SSE-ul Pentium 3-ului.



Tomb Raider pus în Playboy fără voia lui

Încercînd sa atraga un numar cît mai ridicat de cititori pentru editiția sa din August, revista Playboy a afișat pe coperta lînga superbul manechin Nell McAndrew și sigla jocului Tomb Raider, cum se stie Nell fiind fosta "încarnare" a eroinei Lara Croft. Core Design, firma producatoare a jocului Tomb Raider a decis ca cel mai bine pentru a apara interesele Larei și ale jocului sau este sa de revista Playboy în judecata obligînd-o sa elimine "Tomb Raider-ul" de pe coperta. În foarte scurt timp, Core a și obtinut asta, motivînd în fața tribunalului ca o astfel de alaturare dintre Tomb Raider și Playboy va strica numele jocului și îi va compromite eroina definitiv. Decizia a fost editarea unei noi coperți pentru Playboy sau lipirea unor stickere peste numele Tomb Raider. Noi mai rapizi însa, am facut rost de ambele versiuni ale coperții pe care le puteți vedea aici.





Căutătoarele de pe Internet din ce în ce mai slabe

Un recent studiu realizat de Institutul de Cercetare NEC a relevat din ce în ce mai slaba acoperire a informatiilor de pe Internet de motoarele clasice de cautare. Studiul a acoperit site-urile AltaVista, EuroSeek, Excite, Google, HotBot, Infoseek, Lycos, Microsoft, Northern Light, Snap și Yahoo fiecare motor fiind analizat în funcție de raspunsul dat la 1050 de topic-uri cautate.

În urma testelor, cele mai bine documentate au ieșit Northern Lite și Snap cu 38% respespectiv 37% ca eficiența a cautarii, considerînd 100% rezultatul cumulat oferit de toate aceste 11 motoare. Cele mai slabe în gasirea de rezultate pentru aceste topic-uri s-au dovedit Excite cu 13.5%, Euroseek 6% și Infoseek 5%. Metodele de cautare pentru aceste site-uri bazate pe numarul link-urilor ce se refera la un anume site sau popularitatea acestuia fac ca unele pagini sa apara de nenumarate ori în timp ce altele fara prea multe link-uri sa nu apara niciodata la cautari.

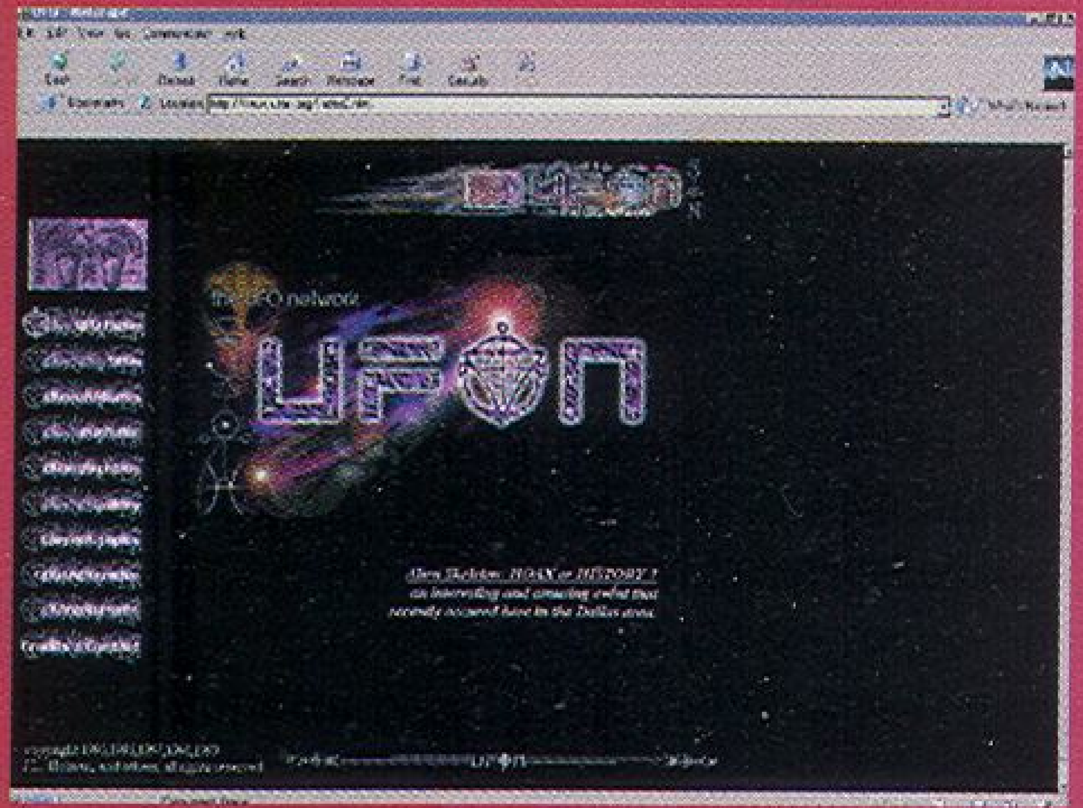


Grundig lansează un MP3 player portabil

Nu cu mult timp în urma va anunțam ca dupa Rio MP3 player-ul firmei Diamond a fost lansat Nomad-ul firmei Creative, deasemenea un MP3 player. Iata însa ca acum o firma dedicata producerii de echipamente electronice nu neaparat legate de

În căutare de Alieni

Internetul, devenit în ultimii ani una din principalele surse de informare ale opiniei publice, încearca sa raspunda cererii de informație referitoare la subiectul UFO. Astfel se explica existența numeroaselor site-uri cu aceasta tematica. Incidentul Roswell, "fața" de pe Marte, marturii despre diverse baze secrete ale SUA din desertul Arrizona și New Mexico, marturiile celor ce susțin ca au fost rapiți de extratereștri și diversele fotografii înfațișînd diferite imagini ce pot fi catalogate drept OZN-uri sunt doar cîteva dintre temele la care se face referire.
Daca doriți sa aflați mai multe despre Incidentul Roswell conectați-va la www.ufon.org unde veți gasi fotografii, documente și arhive pe care webmaster-ii susțin ca le-au scanat dupa documentele oficiale și strict secrete ale guvernului. Autenticitatea lor ramîne sa o stabiliți dumneavoastra.... Informații legate de aceleași secrete, proiecte și nave militare care se pare ca au fost construite folosind tehnologia capturata de pe navele extraterestre pot fi gasite și pe site-ul www.blackvault.com, unde, intrînd în "sector-ul 3" puteti gasi informații referitoare la acest subiect. De asemenea, tot aici puteți sa gasiți peste 7000 de pagini de documente secrete scanate, provenind în special de la principalele organizații ale guvernului : CIA,NSA,FBI, NASA și altele.



CONCURS

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Cîștigați jocul TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS și un tricoul original imprimat cu sigla acestui joc oferite, de cine altcineva decît de noi prin eforturi xtreme raspunzînd corect la întrebarea banala de mai jos:

Întrebare: Cîte rase sunt în jocul TA: Kingdoms?

RĂSPUNS:.....................................
....

Trimiteți talonul completat pe adresa:
Str. N. Constantinescu nr.10, Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt. 20, București, Sector 1, Romania

Concursul este valabil pînă la apariția pe piață a numărului 4 XtremPC. Deci puneți mîna și scrieți!

Tobe Electronice

Datorită exigenței tot mai mari în ceea ce privește calitatea sunetului, exploziei de aparatură de înaltă performanța, a fost practic necesara înlocuirea instrumentelor clasice cu cele ce redau un sunet digital, fără pierderi calitative dar și la costuri destul de mici. După cum spuneam nici tobele nu au scapat de tavalugul transformării sound-ului de la analog la digital.

Multă lume se va întreba de ce acest lucru, cînd există posibilitatea realizării tobelor pe o clapă obișnuită GENERAL MIDI, pe un sampler sau pe un computer folosind un program MIDI sequencer. Problema este pusă însă și din punctul de vedere al feelingului. Sunt multe trupe care preferă să folosească vechile seturi de tobe în concerte și în înregistrări. Astfel, folosind aceste seturi de tobe, calitatea percuției crește în același timp cu păstrarea prestației live a trupei, pentru ca de ce nu trebuie să recunoaștem că în concerte calitatea sunetului este inferioara (coardă ruptă la chitara, vocal ragușit sau răcit, sau tobe vechi).

Tobele electronice vin în ajutor cu un sunet pe 16biți, posibilitate de conectare la sequencer, diverse efecte, (practic așa s-a ajuns la chitara electrică), tonuri diferite precum și alte opțiuni la voia utilizatorului. La o adica de ce nu ar fi lumea de acord să schimbe vechile instrumente cu unele digitale? Încă se mai vorbește că nu conteaza instrumentul ci artistul (la fel cum baschetul ar fi la fel de spectaculos cu minge de plastic, sală cu podea, panou de lemn...). Nu peste multă vreme însă această mentalitate se va schimba atunci cînd publicul va dori și un

computere a lansat un astfel de gadget. Este vorba despre Grundig, firma de greutate în peisajul echipamentelor electronice care introduce ce-l de-al treilea MP3 player portabil din lume: MPaxx.

Kit-ul MPaxx include 2 cartele de 16 Mega și casti stereo, software-ul atașat fiind compatibil atît cu Windows9X cît și cu Linux sau cu Mac. Grundig planuiește sa ofere în viitorul apropiat și cartele de 32 si 64 Mega pe lînga cele de 8 si 16 existente acum. Acum mai sunt disponibile de la Grunding și cartele ROS-Cards (Record on Silicon) care permit stocarea de melodii fara posibilitatea de le mai sterge sau înlocui dupa ce au fost scrise. Pe lînga Grundig, înca o firma a anunțat un nou MP3 player, aceasta fiind Thomson Multimedia SA, el urmînd a se numi Lyra și va aparea la sfîrșitul acestui an.

Vom vorbi cu calculatorul?

Philips Speech Processing în asociație cu PC Chips, firma ce produce computere, planuiesc o miscare ce în viitor s-ar putea sa revolutioneze contactul om - computer. Cele 2 firme vor introduce în viitorul apropiat soft-ul FreeSpeech 98 în peste 18 milioane de placi de baza pe care le vor produce. Acest lucru se va întîmpla în numai cîteva luni, la începutul anului viitor. Software-ul mentionat va permite utilizatorilor controlarea Windows-ului complet în mod verbal, deschiderea de documente sau chiar scrierea de e-mail-uri prin simpla vorbire cu calculatorul. Vom trai și vom vedea.

Filme pe telefonul celular

În continua sa expansiune pentru a fi în topul tehnologiei, NEC a anunțat ca pregateste un sistem ce va permite afisare de imagini video pe mini-ecranele telefoanelor celulare de generatie urmatoare. Implementarea tehnologiei MPEG 4 va permite transmiterea de informatie vizuala între 2 telefoane celulare ce suporta viteza între 64k si 128k. Folosirea MPEG 4 este un gest foarte deosebit al firmei NEC, MPEG 4 fiind o tehnologie noua și revolutionara, avînd la baza ideea retinerii diferentelor ce apar între frame-uri și nu frame-urile efective. Telefoanele celulare echipate cu tehnologia NEC vor putea afișa imaginea la viteze cuprinse între 10 și 15 fps/uri, pe ecrane de 176 x 144 pixeli.

TOSHIBA lansează primul CD-RW - DVD

Toshiba a anuntat lansarea drive-ului SD-R1002. Deși numele lui de cod nu spune nimic, aceasta este primul CD-RW din lume care este capabil sa citească DVD. Acest drive are viteza 4X atît pentru CD-R cît și pentru CD-RW, viteza 24X de citire

ca simplu CD-ROM si viteza 4X pentru citire DVD. Acest nou CD-ROM va fi disponibil începînd din aceasta luna. Pretul lui individual nu a fost stabilit dar pentru început va fi livrat într-un pachet cu hardware si software care sa-l sustina la un pret de aproximativ 400$.

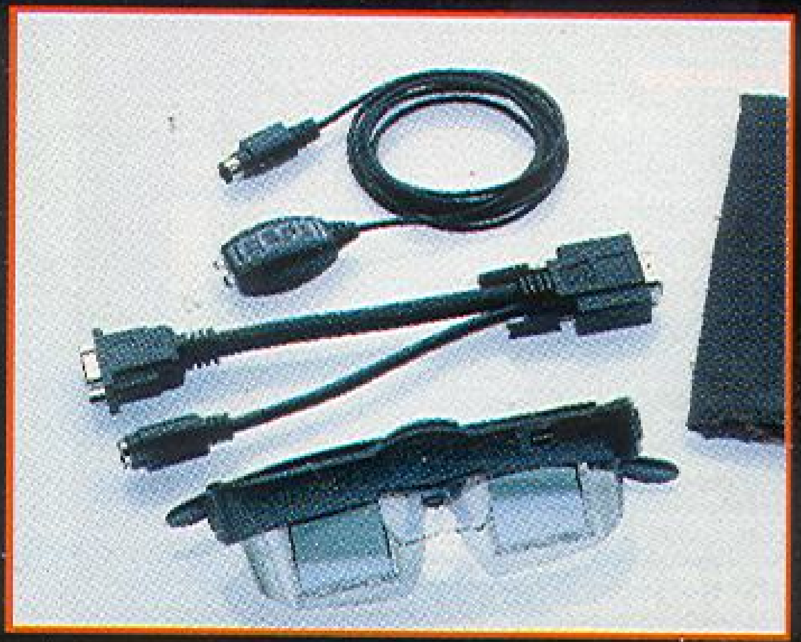
FIFA2000 arată bine





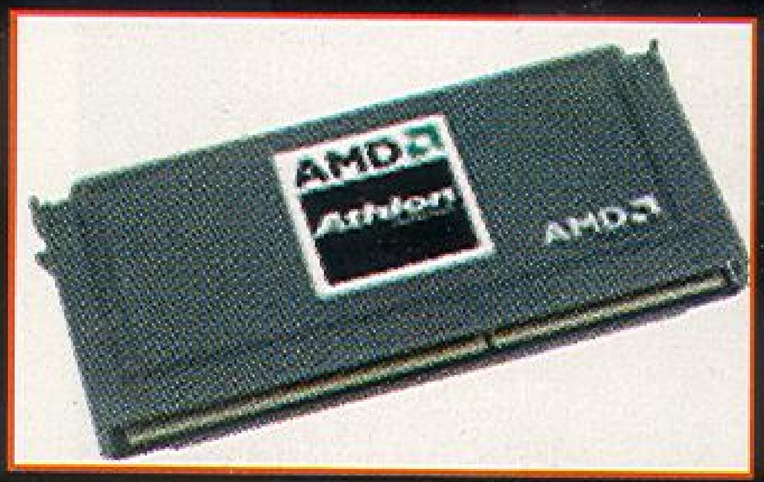
Informatiile care au început sa parvina de la EA Sports arata ca în FIFA2000 se va pune un mare accent pe modul în care jucatorii vor arata si se vor misca. Îmbunatatirea modalitatilor de captura pentru miscari cu un numar mult mai ridicat si performant de senzori vor permite o redarea mult mai realista a actiunii jucatorilor în timp ce adaugarea miscarilor faciale ce vor însoti gesturile jucatorilor vor adauga o nota de originalitate jocului. Cel mai bine puteti vedea asta în imagine.

Ochelari 3D pentru cei ce dețin TNT-uri



Dupa modemul ochelarilor Wicked lansati cu multe luni în urma de firma Metabyte primesc acum unda verde ochelarii firmei ELSA: 3D Revelator. Ochelarii stereoscopici functioneaza dupa clasicul principiul al generarii de 2 imagini de catre monitor pe care acestia le suprapun rezultînd o imagine 3D. Ochelarii suporta 16 si 32 de biti, rezolutii de pîna la 1024 x 768 mergînd practic pe orice joc care suporta Direct 3D. Refresh rate-ul suportat de ochelari este de pîna la 140 Mhz însa tehnologia folosita ca si modul în care ochelarii stereoscopici functioneaza nu îti vor permite perioade prea lungi de folosire continua. Cerintele minime sunt rezonabile, ochelarii nerulînd sub mai putin de Pentium 2 sau K6-2 si necesitînd obligatoriu o placa grafica ce are la baza un chipset Nvidia TNT (normal, 2, Ultra). Cum ELSA nu are înca un distribuitor în România s-ar putea ca la noi sa mai treaca ceva luni bune pîna sa apara pe piata.

AMD aleargă la viteză MAXIMĂ



În continua sa lupta cu P3-ul de la Intel, AMD a lansat la apa versiunea la 650 Mhz a noului sau procesor Athlon (K7). Gama de viteze este acum completata, K7-le ajungînd sa aiba acum frecvente la 650, 600, 550 si 500 Mhz. Cea mai iefina versiune si desigur foarte avantajoasa mai ales în comparatie cu Pentium 3-ul este cea la 500Mhz ce va costa doar în jur de 250$. Ceea ce este foarte important este ca acest anunt a fost însotit de anuntul multor firme conform caruia acestea vor crea produse special optimizate pentru acest procesor. Este vorba aici de firme ca: Microsoft, Compaq, ATI, Matrox, nVidia, ALI, VIA si 3DFx.

Deși nu ne privește hai să aflăm

Pentru a ne putea compara si noi cu altii iata ce se pregateste în Japonia. Microsoft, împreuna cu Softbank corporation au început un proiect de ISP pentru a ieftini accesul internet din Japonia, considerat a fi foarte scump acum. Rezultatul dorit al acestei asocieri este cresterea de la 10% la 25% al numarului utilizatorilor internet din Japonia. Un ziar japonez a raportat ca de la mijlocul anului viitor se estimeaza ca accesul lunar la internet al japonezilor va costa 43.50$ fata de cît costa acum si anume peste 87$. În schimb, în Anglia, Microsoft a pregatit ceva si mai si, oferind absolut gratuit acces internet tuturor celor ce îi utilizeaza programele.

sunet excelent la concert, nu numai prezența unei trupe X,Ysau Z.



XNET - un nou provider Internet



Un nou provider de Internet a apărut în România. De aceasta dată nu este vorba de firme de cablu sau întreprinzatori minusculi ci de cel mai bun serviciu de telefonie mobila din România: Connex. Xnet este un serviciu clasic de acces internet prin linie de telefon și nu doar prin telefoane celulare. Mai multe informații la www.xnet.ro

Hillary Clinton a fost hack-uită

Lupta politică din Statele Unite a ajuns acum să se desfășoare și la nivel electronic. Candidînd pentru locul liber de deputat din Senat ca reprezentanta a New York-ului, Hillary Clinton și-a lansat site-ul www.hillary2000.org cu scopul, evident, de a-și populariza candidatura.Ceea ce D-na Clinton nu a știut, a fost că un grup de hackeri, simpatizanți ai lui Rudolph Giuliani, contracandidatul ei la aceasta funție, au efectuat o "otrăvire a DNS-ului" făcînd ca toate accesările paginii să fie transferate spre www.hillaryno.com, un site întreținut de Giuliani și care este împotriva candidaturii lui Hillary. Această situație a durat circa 3 zile pînă cînd realizatorii site-ului hillary2000 au realizat situația și au remediat-o.

EA zdrobește pirateria

Electronic Arts și Sony s-au luat acum la trînta și cu pirații internetului. Astfel, de curînd, cele 2 firme au intentat proces unor membrii ai diferitor grupuri care se pare ca au upload-at și oferit pe internet versiuni ale jocurilor lor. Obținînd mandat de percheziție cele 2 firme au făcut un raid în casa unuia dintre presupușii membri ai unei foarte cunoscute grupări ilegale: Paradigm. În timpul acestui raid a fost reținut computerul alături de numeroase hard disk-uri și CD-uri conținînd software pirat. Electronic Arts și Sony Computer Entertainment America au promis ca vor da pe mîna autorităților și în alte țari, de această dată Europene, membrii cunoscuți ai unor gruparilor și în special ai Paradigm-ului.

Electronic Arts considera că în timpul anului 1998 a suferit pierderi de peste 400 de miloane de dolari din cauza unor grupuri ca Paradigm-ul care distribuie ilegal jocurile lor. Paradigm-ul ofera acces la aceste jocuri chiar înainte ca ele să iasa pe piață, upload-îndu-le pe internet de unde sunt luate în Rusia sau Asia, transformate în CD-uri și vîndute apoi la tarabe (ca la noi) la prețuri modice.

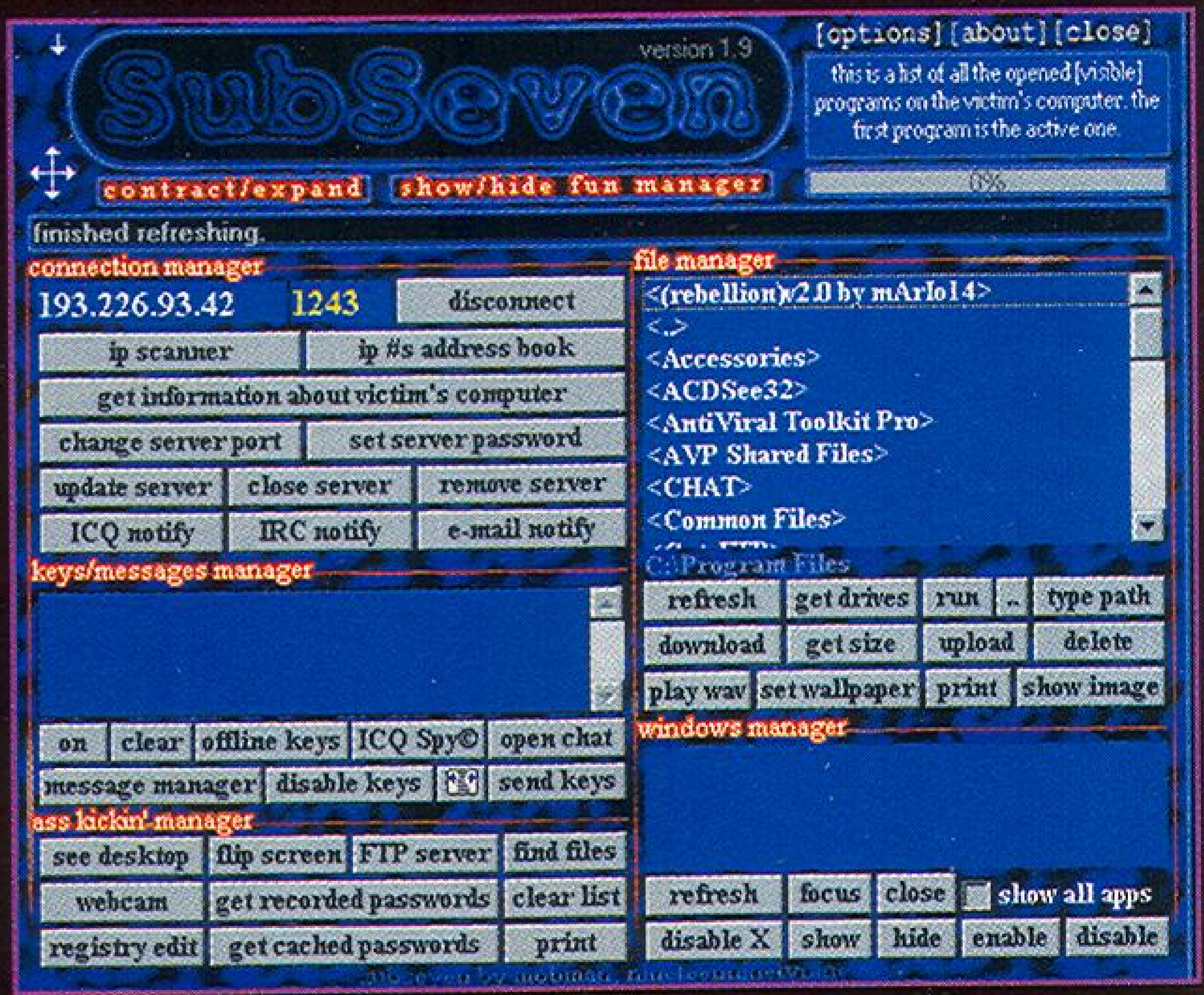
Mitnick aproape liber

După un timp lung petrecut în închisoare și rejudecări ale cazului său, marele hacker Kevin Mitnick se pare că va părasi pușcaria în luna Ianuarie a anului 2000. Pedeapsa financiara pe care trebuie să o suporte a fost însa redusa de la 1.5 milioane $ la numai 4125$. O suma "modica".

UNDERGROUND

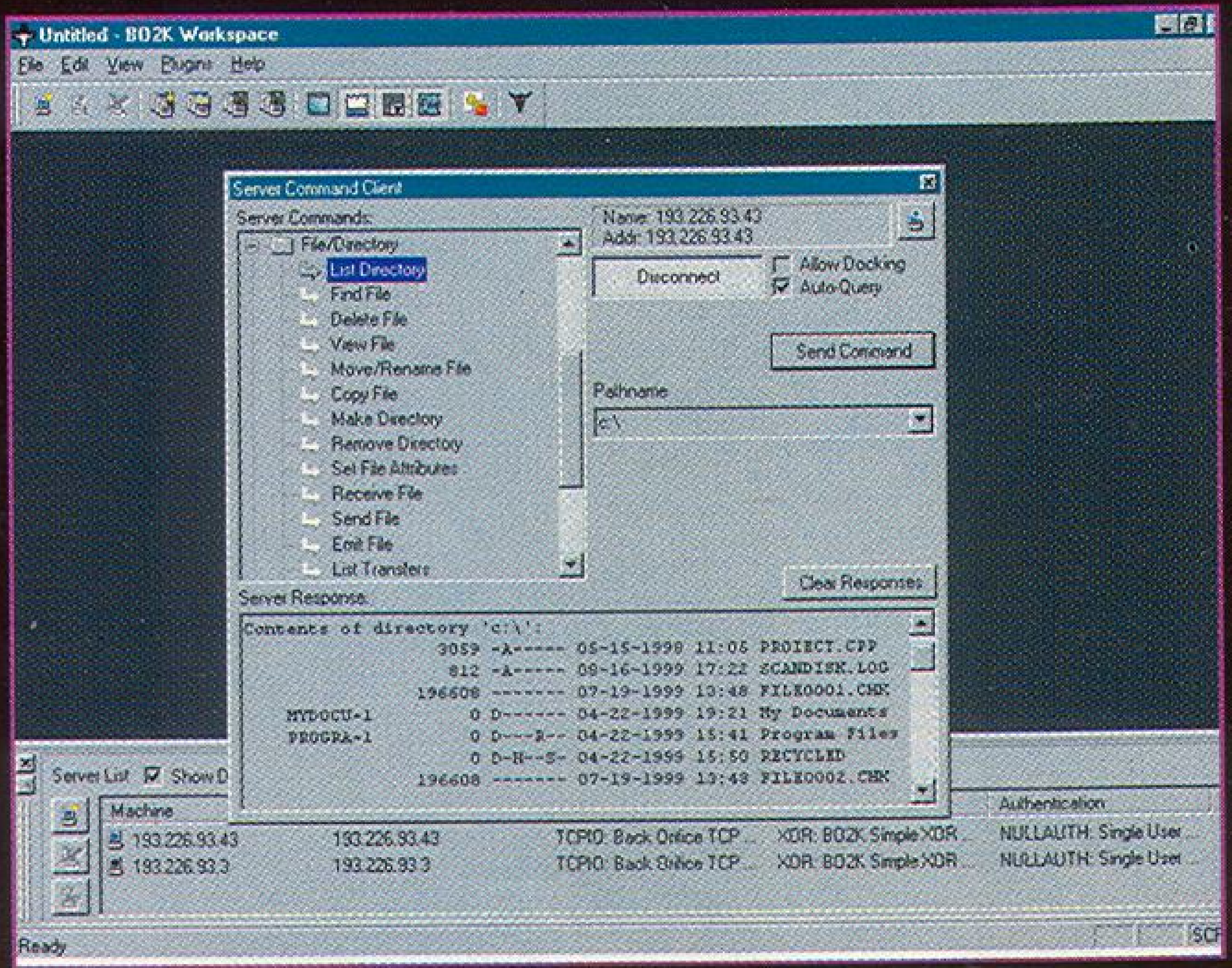
PREIA CONTROLUL!

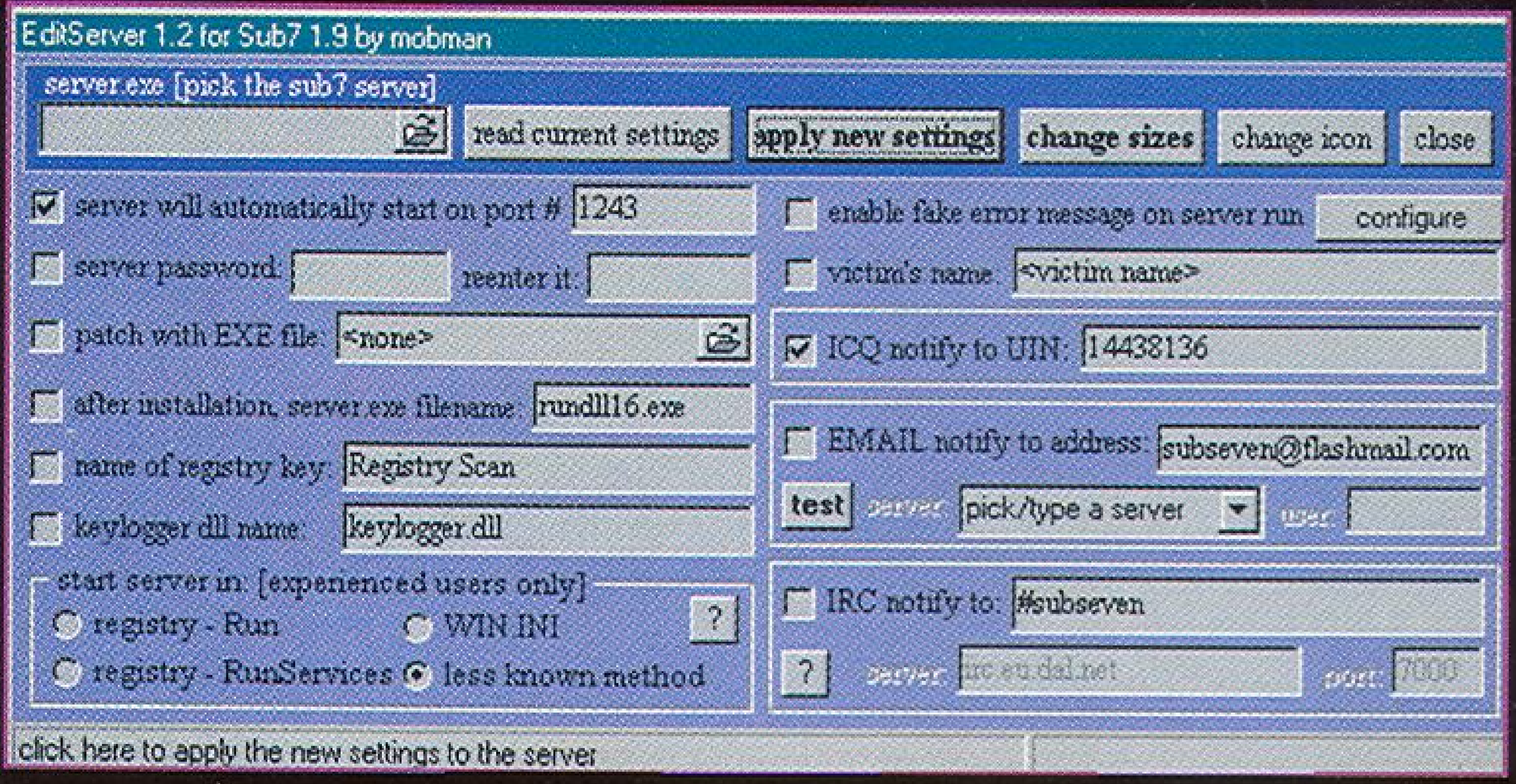
Toata lumea a auzit de hackeri, cei care sparg computerele diverselor firme sau chiar ale NASA și guvernului SUA, dînd apoi cu tifla agenților federali și devenind un fel de eroi ai Internetului, cu mii de fani și pagini de web. Cel puțin aceasta este imaginea cunoscuta și raspîndita prin lume deoarece realitatea sta un pic altfel datorita protecției destul de slabe pe care o ofera multe din sistemele de operare existente iar hackeri adevarați sunt cel mai adesea neștiuți deoarece este destul de periculos sa dai cu tifla agenților federali și sa mai și scapi. Aceste lucruri nu îi împiedica pe diverșii hacker wannabe sa se strînga în diverse grupuri, sa organizeze conferințe iar în ultima vreme sa lanseze chiar programe care sa le ușureze "munca", lor și altora la fel de inteligeți ca și ei.



Back Orifice 2000

sau BO2K este a doua varinata a Back Orifice, realizat tot de Cult of the Dead Cow, grup de "securitate" care dorește sa demonstreze problemele sistemelor de operare Windows 9x/NT ale Microsoft. BO2K a fost lansat la cea de-a șaptea conferința Defcon (a hackerilor) de pe 10 iulie, fiind download-uit într-o luna de circa 150.000 de ori. Programul este denumit pompos "remote administration tool" iar realizatorii lui l-au etichetat drept o revoluție în domeniu, presa on-line contribuind și ea la raspîndirea spaimelor legate de utilizarea lui. Privind mai de aproape BO2K este un simplu program care se instaleaza pe un port al computerului victimei și permite "hackerului" sa preia controlul asupra cîtorva din partile importante ale sistemului, printre acestea numarîndu-se registry-ul, MS Networking-ul (share-urile), fișierele de pe hdd sau pur și simplu remaparea unor porturi ale victimei la un alt IP, exterior. Cel de la care provine serverul poate sa seteze diverși parametrii, sa activeze o parola, sa speficice portul sau chiar sa utilizeze diverse plugin-uri pentru care BO2K are suport integrat. Back Orifice 2000 nu este un virus obișnuit și nici macar un troian, deși seamana un pic cu acestia. Pentru a infecta un computer este necesara lansarea unui executabil





care contine server-ul, programul instalandu-se sub diverse nume în Run sau RunServices din registry, fiind apoi lansat la fiecare pornire a sistemului. Este foarte usor de detectat/curatat manual. Criptarea datelor prin retea este realizata printr-un simplu XOR, deci nu are cine stie ce protectie, fiind în schimb destul de rapid.

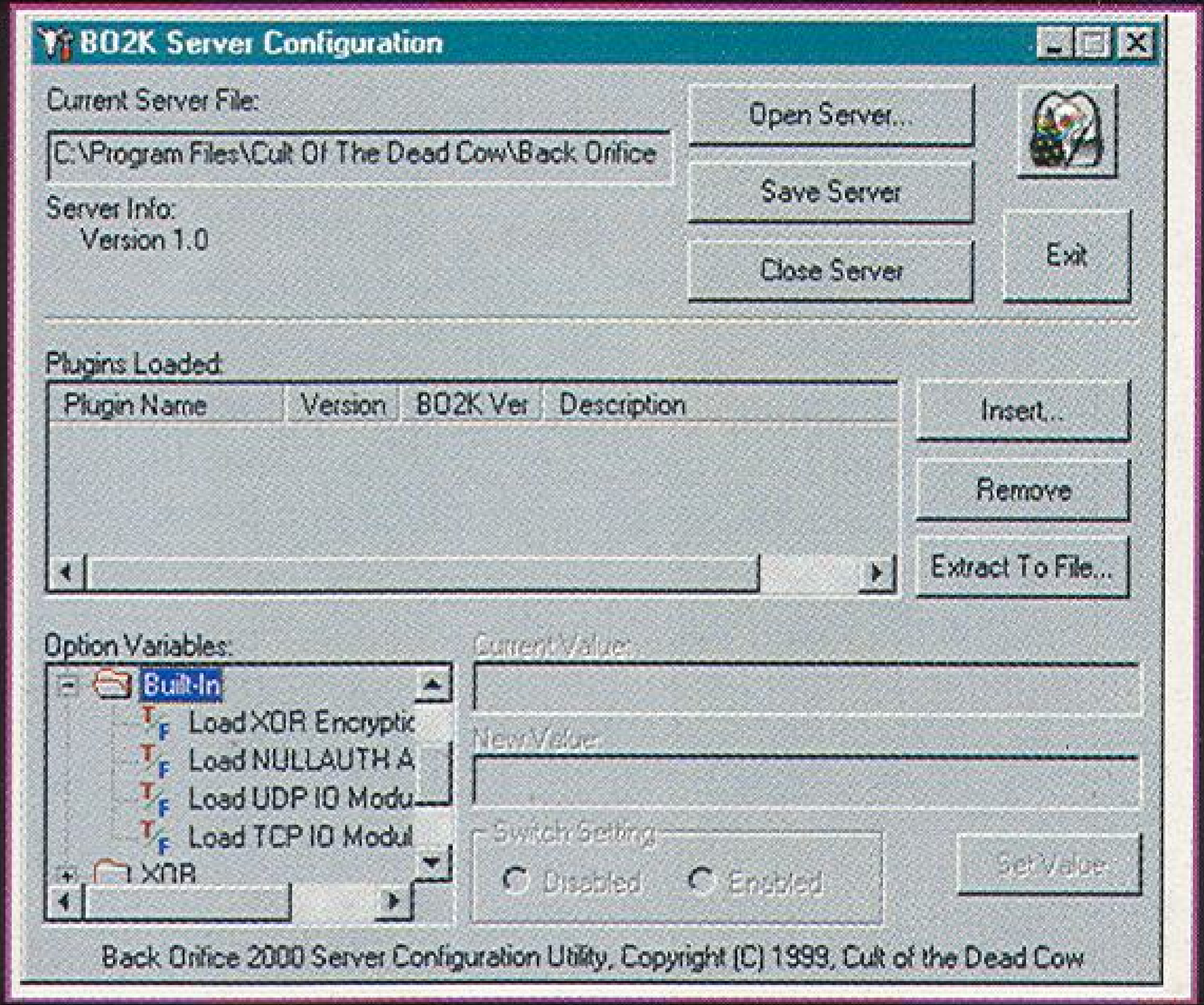
BO2K a produs diverse discutii pe Internet, în general fiind pusa problema includerii lui în categoria "remote administration tools", mai toata lumea ajungînd în final la concluzia ca este un program destul de periculos, creat cu intentii nu tocmai bune, în sprijinul acestei idei venind modul în care functioneaza, faptul ca nu afiseaza permanent consola computerului victimei si mai ales mapeaza porturi la diverse alte ip-uri.

Lansarea surselor pe Internet permite modificare acestuia si aparitia unui numar mare de clone, unele probabil mai greu de detectat decît originalul.

SubSeven 1.9

este cel de-al doilea program si în opinia mea si cel mai interesant, deoarece pare realizat în Romînia (la About da un citat din B.U.G Mafia) de catre un anume mobman si mai ales nu are pretentii de program profesional. Sub7 este foarte asemanator ca idee cu BO, avînd în schimb o interfata mai compacta si mai usor de folosit (are suport de skin-uri) si aparent mai putine bug-uri/probleme decît concurentul sau. La capitolul mediatizare sta mult mai prost în principal datorita absentei surselor free si lipsei unui scandal care sa faca din tîntar armasar. Printre optiunile de configurare care lanseaza server-ul se numara si una mai inovativa, absenta în BO2K, la linia shell=explorer.exe din system.ini adaugîndu-se un al doilea program care contine Sub7-ul. Sub7 este în mod clar un program orientat catre atacuri, oferind posibilitatea anuntarii IP-ului noii victime la un cont ICQ sau e-mail.

Atît BO2K cît si Sub7 sunt usor de eliminat, marea majoritate a antivirusilor respectabili fiind actualmente capabili sa scape computerul de ele. Nici unul din cele doua programe (si cu atît mai putin BO2K) nu reflecta cine stie ce probleme ale sistemelor de operare deoarece nu profita de bug-uri sau lipsuri ale acestora ci pur si simplu emuleaza într-un mod primitiv ideea care sta la baza shell-ului UNIX, acesta fiind la ora actuala ceva ultra-cunoscut si avînd multi ani de existenta la activ. Nu este vorba nici de virusi, iar cei care îl utilizeaza se afla departe de notiunea de hacker, desi trebuie sa recunosc ca te poti distra teribil speriind un prieten timp de cîteva minute.





CONCURS - SONY PlayStation - Concurs

PlayStation X 7



Marea întrebare: Ce jocuri de PlayStation distribuite de firma Sony sunt prezentate în acest număr?

Se pot cîştiga 7 jocuri Ape Escape!!!

TALON DE PARTICIPARE

APE ESCAPE

RĂSPUNS:.....................

....

....

....

....

....

Trimiteţi talonul completat pe adresa:
Str. N. Constantinescu nr.10, Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt. 20, Bucureşti, Sector 1, Romania

SITE-URI DE PROGRAMARE 3D ŞI JOCURI

REDACTOR: XXXXX

De cîte ori avem nevoie de informaţii şi documente ca sa ne ajute în programare şi nu gasim nimic în comerţ? De prea multe ori şi chiar mai mult decît atît cartile care se gasesc azi în comerţ traduse în româneşte se refera la versiuni foarte vechi de programe. Iar daca te hotarasti sa cumperi o carte straina trebuie sa fi pregatit cu cîteva sute de mii bune. Şi totuşi mai exista o soluţie. E adevarat ca nu toata lumea îl poate avea acasa din pacate însa Internet-Cafe-urile şi cluburile Internet au început deja sa se gaseasca din abundenta în cele mai neasteptate locuri practicînd preturi rezonabile.

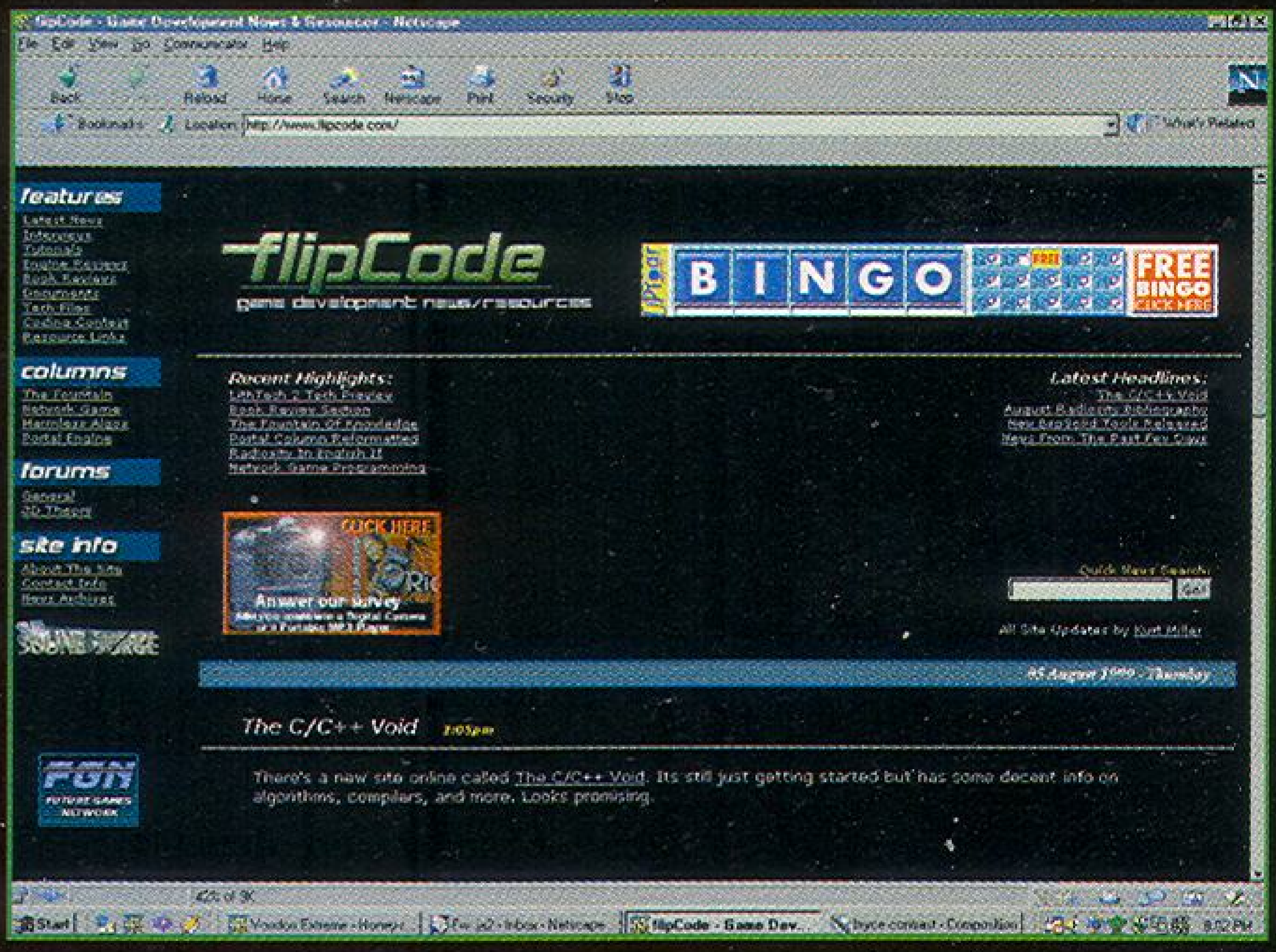
Cînd cauţi ceva pe Internet în general foloseşti un motor de cautare, un site Internet care se ocupa doar cu a gasi informaţia pe care o cauţi. Însa de cele mai multe ori rezultatele obţinute la aceste cautari nu sunt cele aşteptate, iar timpul petrecut la cautare devine considerabil mai mare decît documentarea propriu-zisa. Astfel încît sa ştii adresele unor site-uri de programare bune de la bun început devine un lucru folositor daca nu mai mult decît atît.

Site-urile prezentate în continuare sunt dedicate mai ales programarii 3D şi în special a jocurilor.

Flipcode

Adresa: www.flipcode.com
Rating: 9
Documentaţii: 8
Surse şi demo-uri: 7
Articole şi ştiri: 10

Flipcode este un site mai puţin cunoscut dar foarte bine pus la punct. Organizarea este în stilul unui site de ştiri astfel încît pagina principala prezinta întotdeauna ultimele noutaţi care au legatura cu lumea jocurilor şi cu programarea acestora. Corespondenţii site-ului sunt programatori cu greutate de la firme cunoscute în programarea jocurilor şi mulţi dintre aceştia au scris şi scriu serii de cursuri despre cum se pot realiza anumite tehnici în programare. De exemplu exista documente despre cum se poate optimiza afişajul scenelor 3D în timp real folosind BSP-trees şi octrees, cum se pot crea umbririle prin metodele cele mai rapide precum şi alte multe lucuri interesante. Flipcode are o secţiune denumita The Fountain of Knowledge, în care diverşi programatori experimentaţi încearca sa raspunda la întrebarile trimise prin e-mail de la vizitatorii site-ului. Chiar şi numai simpla lecturare a acestora pot lamuri unele lucruri pe care nu credeaţi ca se pot rezolva.



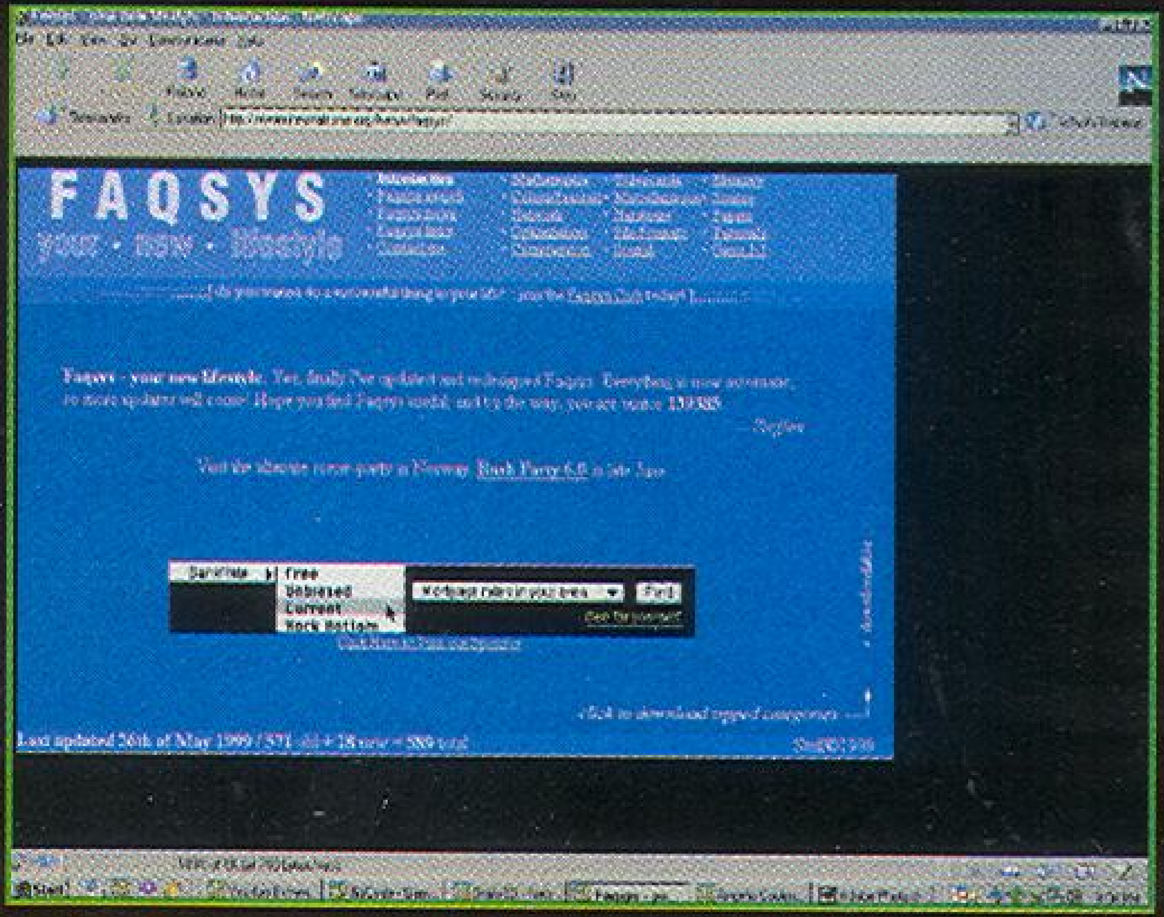
Site-ul se ocupa uneori şi de concursuri de programare, cîştigatorii fiind recomandaţi la firmele de profil. Majoritatea surselor şi exemplelor sunt în C++ folosind OpenGL-ul.

Faqsys

Adresa: www.neutralzone.org/home/faqsys
Rating: 8
Documentaţii: 9
Surse şi demo-uri: 6
Articole şi ştiri: 5

La FaqSys puteţi gasi raspunsuri la întrebarile generale pe care vi le puteţi pune despre programare. Structurarea documentelor se face pe mai multe categorii cum ar fi: reţea, placi video, matematica, compresii, sunet. Poate cea mai bine documentata secţiune este însa aceea a formatelor de fişiere. Aici se pot gasi exemple despre cum se pot citi sau crea fişiere cu extensia PCX, GIF, TIFF, DXF, 3DS, etc.

Pentru uşurarea cautarii între atîtea informaţii exista un motor de cautare care returneaza documentele din site cu cele mai mari şanse de a oferi informaţia cautata.

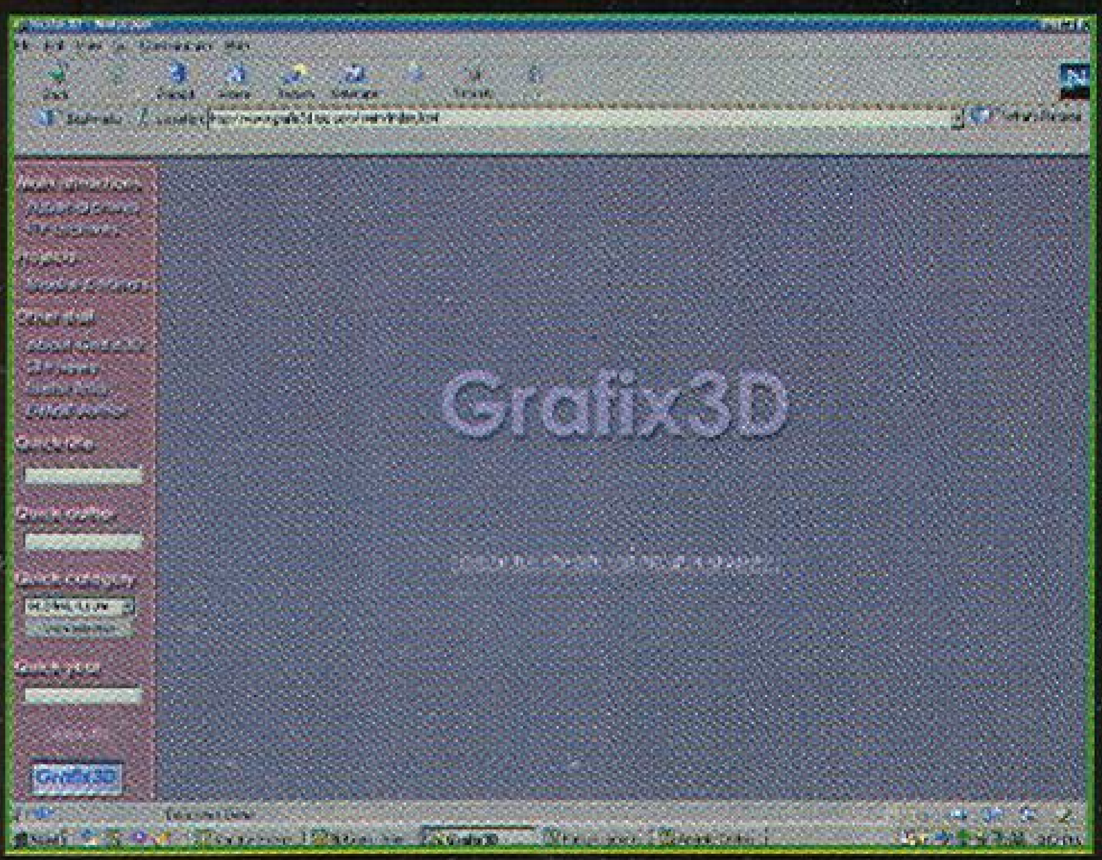


Ştirile din secţiunea News se refera în special la noile documente adaugate pe site şi nu are alt gen de informaţii.

Grafix3D

Adresa: www.grafix3d.tzo.com
Rating: 9
Documentaţii: 10
Surse şi demo-uri: 7
Articole şi ştiri: 8

Grafix3D are cea mai bogata biblioteca de documente dedicata teoriei programarii. Acestea sunt stocate în format .pdf sau .ps necesitînd Acrobat Reader-ul pe care îl puteţi download-a gratuit de pe Internet sau îl puteţi gasi pe CD-ul revistei. Documentele care se gasesc aici sunt de cele mai multe ori extrase din proiecte de diploma sau carţi cu greutate în lumea programarii tratînd subiecte ca: implementarea reţelelor neuronale în AI-ul jocurilor, Multi-Resolution-Meshes sau Progressive Meshes pentru afişarea obiectelor 3D pe ecran, umbriri dinamice, etc. Unele teme abordate sunt atît de complexe încît deabia de curînd, odata cu creşterea puterii de calcul a procesoarelor, s-au putut implementa tehnologii ca MRM sau reprezentrea suprafeţe curbe prin noduri Bezier. Un site care conţine toate informaţiile de care veţi avea nevoie în viitor deci...



CELE MAI NOI ŞI INTERESANTE JOCURI PC

- ACTION HALL OF FAME (Carmageddon, MechWarrior 2, Interstate 76, MDK)....46.4$
- AH64D LONGBOW CLASSIC....17.1$
- ALPHA CENTAURI....43.7$
- ATOMIC BOMBERMAN....29.3$
- BLACKSTONE CHRONICLES....46.4$
- BLOOD 2: THE CHOSEN....35.4$
- BUCCANEER....36.6$
- CARMAGEDDON....25.6$
- CIVILIZATION: CALL TO POWER....51.2$
- CHAOS GATE....46.4$
- COMANCHE 3 GOLD....43.7$
- CREATURES....20.4$
- BALDUR'S GATE....46.4$
- BLADE RUNNER....36.4$
- CHESSMASTER 6000....40.3$
- DARK VENGEANCE....35.4$
- DEATH RALLY....20.4$
- DESCENT FREESPACE....31.7$
- DUNE 2000....46.4$
- DIE BY THE SWORD....31.7$
- EXTREME ACTION PACK (3 Jocuri: Battlezone, Grand Theft Auto, Nitro Raiders)....51.2$
- F15....43.7$
- F16+MIG29....43.7$
- FALLOUT 2....46.4$
- FIFA SOCCER MANAGER CLASSIC....17.1$
- FIGHTER PILOT....27$
- FINAL LIBERATION....30.5$
- FIFA 99....43.7$
- FUTURE COP....27$
- FLYING CORPS....20.4$
- HEXEN....20.4$
- IMPERIALISM....36.6$
- ISRAELI AIR FORCE....43.7$
- KRIME KILLER....31.7$
- LIGHT&DARKNESS....26.8$
- LITTLE BIG ADVENTURE 2 CLASSIC....17.1$
- LODE RUNNER 2....42.7$
- MISSING IN ACTION....46.4$
- MONKEY ISLAND BOUNTY PACK (Contine toata colecția de jocuri Monkey Island - 1,2,3)....51.2$
- MORTAL KOMBAT 4....46.4$
- MOTO RACER 2....43.7$
- NAM....42.7$
- NEED FOR SPEED 3....43.7$
- NBA LIVE 99....48.3$
- ODDWORLD: ABES EXODDUS....40.3$
- PANZER GENERAL 2....40.3$
- POPULOUS THE BEGINNING....48.3$
- POWERSLIDE....35.4$
- POWERBOAT RACING....26.8$
- PRIVATEER 2 CLASSIC....17.1$
- PRO PINBALL TIMESHOCK....20.4$
- THE BIGGEST NAMES - THE BEST GAMES (Sim City 2000, Dungeon Keeper, Nuclear Strike, Need 4 Speed 2 Special Edition, Dark Omen, Them Hospital)....43.9$
- SENSIBLE SOCCER 98....46.4$
- SIM CITY 3000....43.7$
- SOLDIERS AT WAR....40.3$
- STARFLEET ACADEMY....31.7$
- SIN....46.4$
- STAR COMMAND....25.6$
- JEDI KNIGHT + MISTERIES OF THE SYTH....46.4$
- STEEL PANTHERS III....40.3$
- SU27 FLANKER....43.9$
- TIDES OF WAR....40.3$
- TEAM APACHE....43.9$
- TEST DRIVE 5....43.7$
- TEST DRIVE 4X4....43.7$
- THEME HOSPITAL....17.1$
- THEME PARK CLASSIC....17.1$
- TOTAL ANNIHILATION....30.5$
- QUAKE 1: THE OFFERING (3 CD-uri: Quake 1, Mission Pack 1, Mission Pack 2)....46.4$
- QUAKE 2....35.4$
- UNREAL....42.7$
- WAR OF THE WORLDS....40.3$
- WING COMMANDER PROPHECY GOLD....43.7$
- WING COMMANDER CLASSIC....17.1$
- WORLD LEAGUE BASKETBALL....36.6$
- X-FILES: THE GAME....46.4$
- XWING VS TIE FIGHTER + BALLANCE OF POWER....46.4$

CELE MAI ATRACTIVE ŞI UTILE PROGRAME PC/MAC

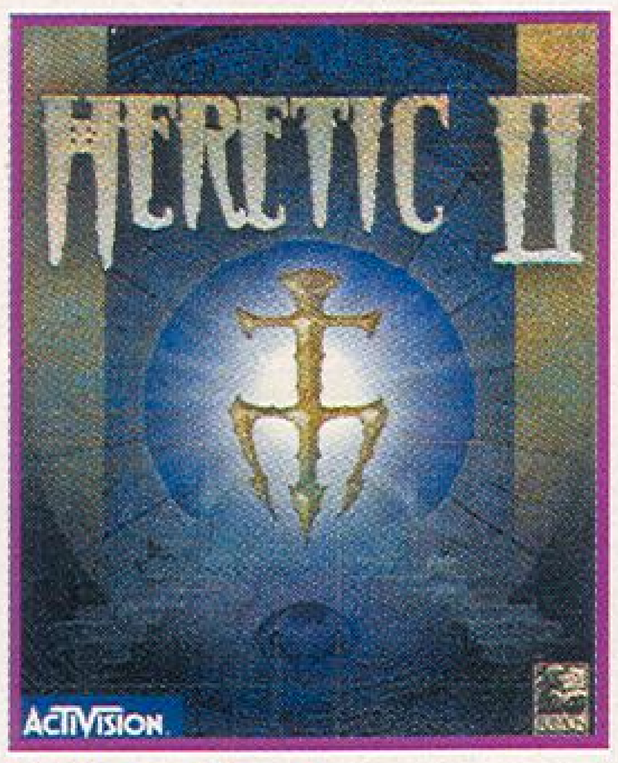
- GEOBEE CHALLENGE (Enciclopedie Geografica)....39$
- SWINGING SAFARI (Enciclopedie Geografica)....39$
- UNIVERSE BEYOND (Enciclopedie Universala)....62.5$
- A.D.A.M: THE INSIDE STORY (Enciclopedie A Secretelor Corpului Uman)....45.4$
- 9 MONTH MIRACLE (Enciclopedie Despre Nasterea Unui Copil)....45.4$
- COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 99 DELUXE (Peste 40.000 de articol, 16.000 de imagini, 450 de harți, 150 de filme, 4 CD-uri)....61$
- KEYCAD DELUXE (Arhitectura și CAD pentru construirea propriei dumneavoastra locuințe. Design interior, randerizare 3D. Peste 5000 de simboluri. Compatibil Autocad și Turbocad)....54.9$
- NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 60's Toate revistele anilor 60 pe 3CD-uri - articole, fotografii, harți (Win 3.1/95 - MAC)....55.5$
- NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 70's....55.5$
- PRINT MASTER DELUXE 4 (Program grafica, conține peste 30000 clipart-uri, 5400 fotografii, 1000 de fonturi, 3400 de șabloane....79.3$
- PRINT MASTER PLATINUM 4 (Program de grafica, conține peste 92.000 clip-art-uri, 20.000 de fotografii , 2000 de fonturi, 4000 de șabloane. Se realizeaza carți poștale, calendare, etichete, carți de vizita, foi cu antet. 7 CDuri + manuale)....109.8$
- PHOTO FINISH (Program de prelucrare profesionala a imaginilor)....54.9$

DACĂ AUZI STRIGĂTUL

O, AM GASIT UNUL MULT MAI IEFTIN!!!

LASĂ ATUNCI GOSPODINELE SĂ AIBĂ PLĂCEREA CĂ AU GĂSIT DETERGENT MAI IEFTIN. CU BANII RĂMAŞI ÎŢI POŢI SATISFACE APOI PROPRIILE TALE PLĂCERI!

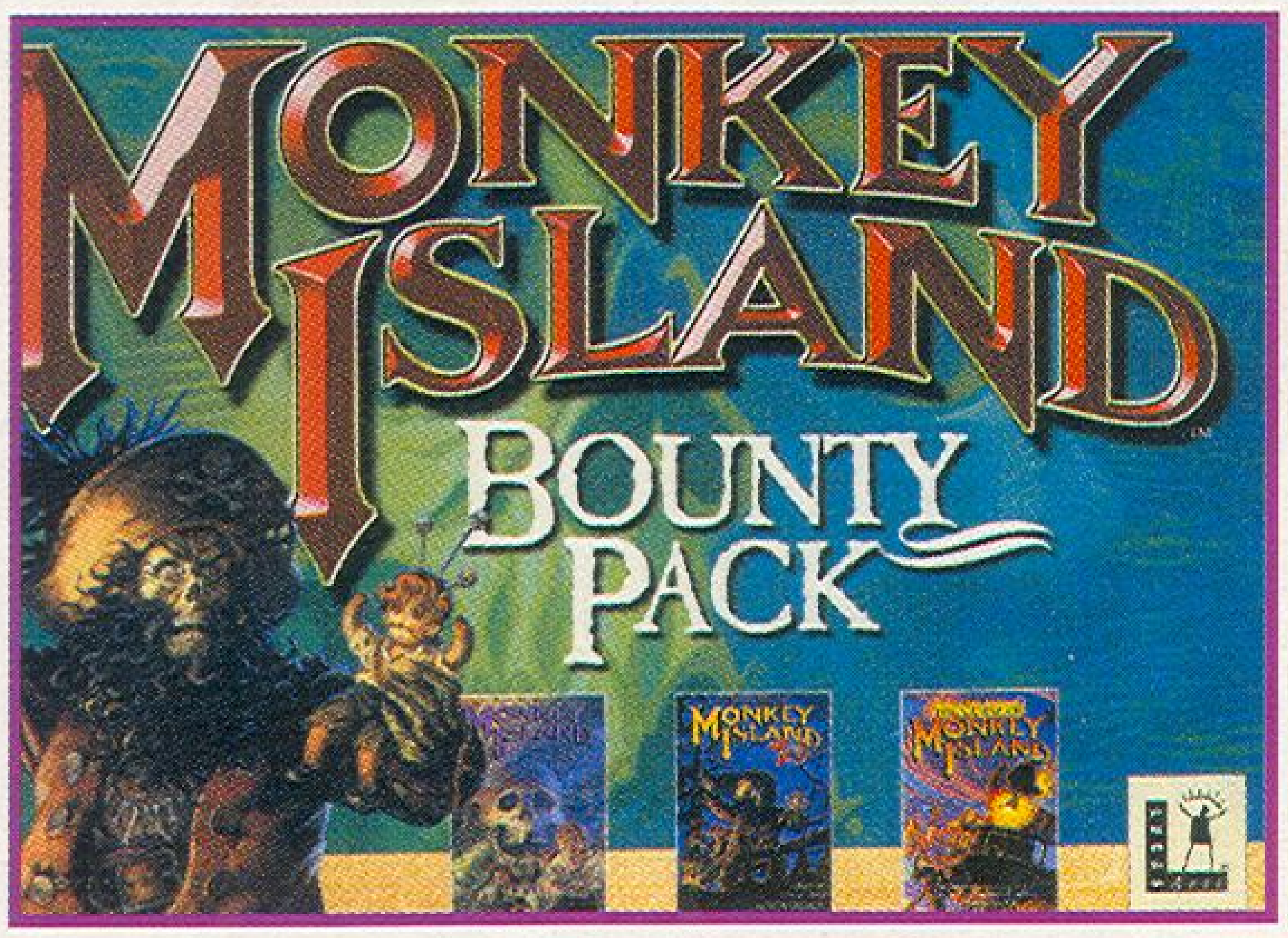
IA UN PROGRAM DE CALITATE



HERETIC 2
TIP JOC: 3D Shooter
PUBLISHER: Activision
COST: 46.4$



NEED FOR SPEED 3
TIP JOC: Driving
PUBLISHER: EA Sports
COST: 43.7$



MONKEY ISLAND BOUNTY PACK
TIP JOCURI: Adventure **PUBLISHER:** Activision **COST:** 51.2$

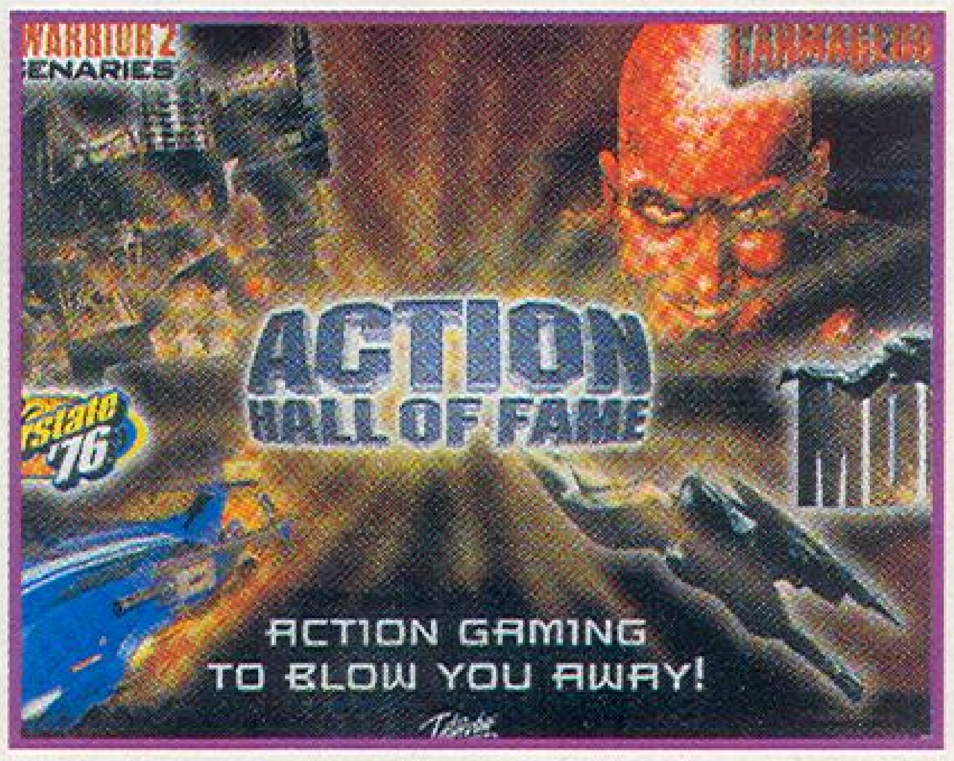
Toate prețurile INCLUD TVA!



QUAKE 2
TIP JOC: 3D Shooter
PUBLISHER: Activision
COST: 35.4$



JEDI KNIGHT+MOTS
TIP JOC: 3D Shooter
PUBLISHER: Activision
COST: 46.4$



ACTION HALL OF FAME
JOCURI: Carmageddon, Interstate 76, MDK, Mechwarrior 2
COST: 46.4$

Trimite talonul şi vei primi prin poştă repede cu plata ramburs comanda ta!

TALON DE COMANDĂ

Nume Prenume________________
Telefon________________
Adresă________________

Doresc să mi se trimită cu plata ramburs următoarele produse:

1__________ Bucăți____
2__________ Bucăți____
3__________ Bucăți____
4__________ Bucăți____
5__________ Bucăți____

Trimiteți acest talon pe adresa: Str Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A, Sc B, Et 2, Apt 20, București

.plan UPDATE

Ce este rubrica *.plan Update* ? cine a mai auzit de o asemenea rubrică într-o revistă? nu mulți, aşi putea spune că nimeni nu a mai făcut o astfel de rubrică pînă acum într-o revistă de calculatoare. Fie şi numai datorită faptului că rubrica noastră se numeste *.plan Update*.

.planu-l este ultima modalitate de a avea acces la informații legate de industria jocurilor direct de la sursă, mai precis de la programatori. Nu ştiu cine a scris prima oară primul .plan însă ideea a avut succes şi acum fiecare personalitate mai importantă scrie pentru fani şi pentru Internet. Scrie despre jocuri, despre maşini şi despre hardware. Cîteodată mai scriu şi despre fete, cîteodată mai şi vînd cîte ceva... important este că scriu însă şi lucrează din plin.

.plan Update
Nume: John Carmack
Firmă : Id Software
Poziție: Lead Programmer, Proprietar

Despre John Carmack nu mai este chiar nimic de spus. Fiindcă este prima oară cînd apare în rubrica aceasta să amintim totuşi 2 dintre jocurile care l-au făcut şi îl vor face celebru: Quake 2, Quake 3. Cu acestea are cel puțin 80% din fanii jocurilor pe calculator ca adepți recunoscuți. Tot în acelaşi fel are şi un Ferrari F50 pe care îl foloseşte în curse cu alți programatori îmbogățiți peste noapte şi pentru agățat fete desigur...

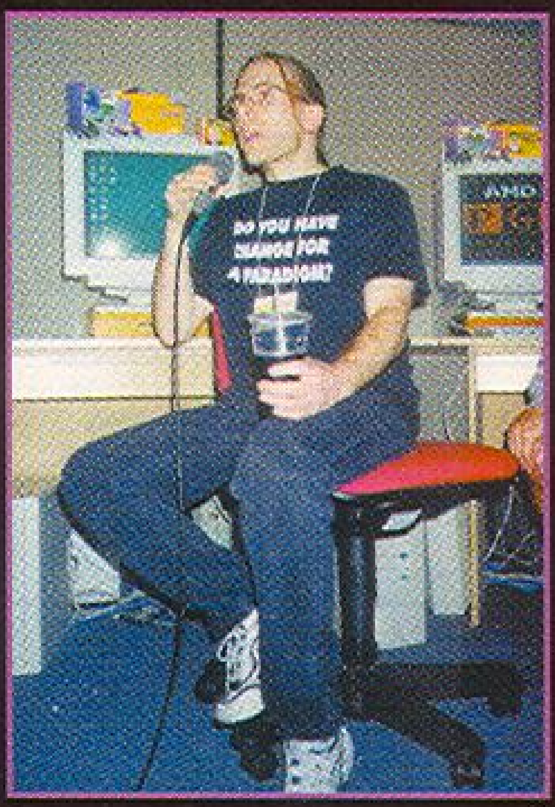
- e la fel de impresionat ca toată lumea de performanțele AMD K7. A făcut cîteva teste de fps (frame-rate sau număr de cadre video într-o secundă) în Quake 3 pe care le-am publicat numărul trecut. Rezultatele sale au arătat că Pentium 3 este făcut KO de K7.

Se pare că mai e loc şi pentru mai bine deoarece driverele nu sunt optimizate încă bine pentru 3D Now!

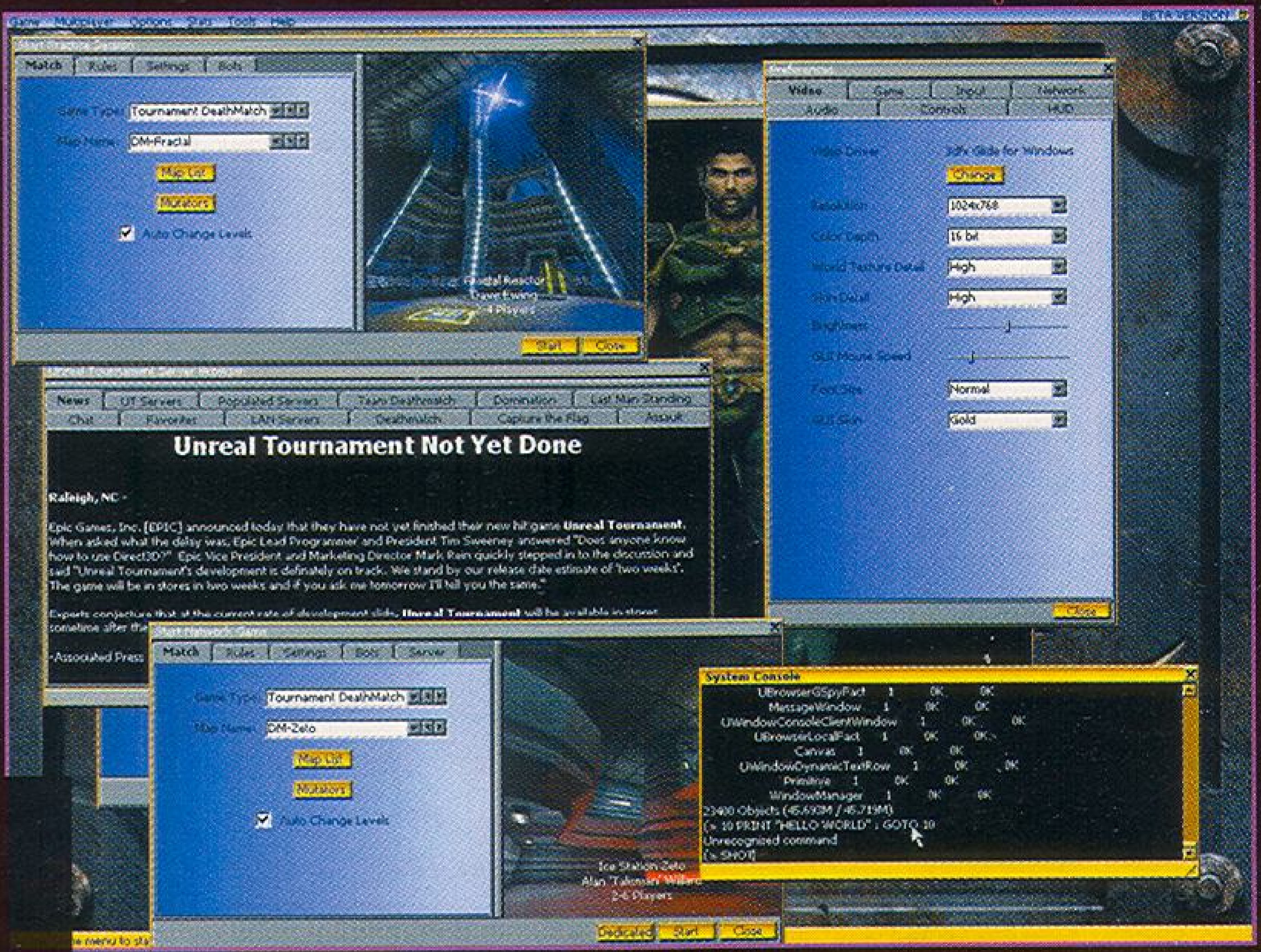
- a încercat să modifice codul engine-ului Quake 3 pentru a nu mai putea folosi strafe-jump-ul. Deşi este un bug (greşeală de programare) a ajuns la concluzia că modificare lui ar duce la o mişcare necorespunzătoare. Deci strafe-jump-ul rămîne în continuare!

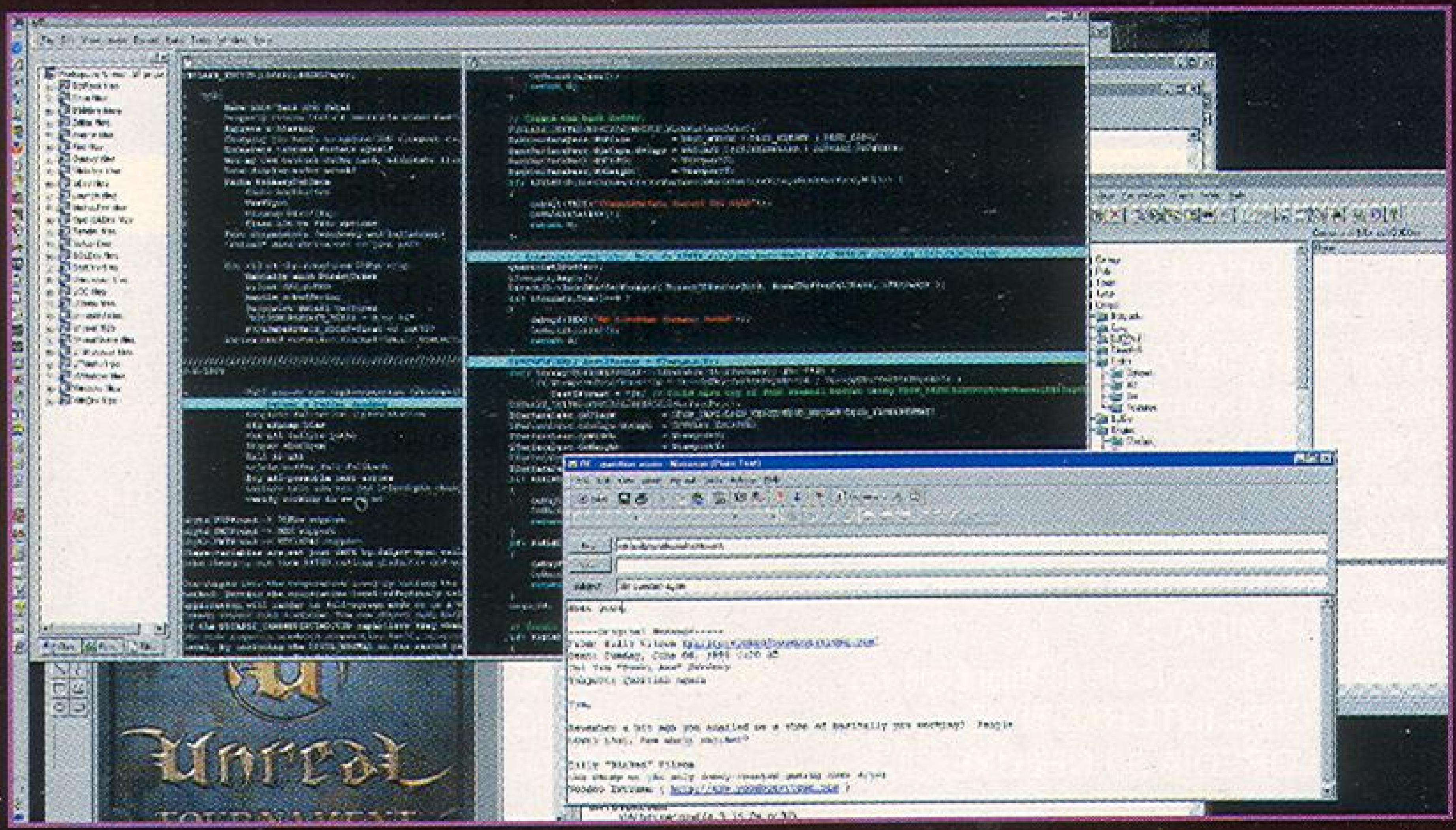
- a modicat variabilele de damage în Quake 3 după cum urmează:

gauntlet: 50 pts, 400 msec / lovitură
machinegun: 10 pts, 100 msec / foc
shotgun:11 alice de 10 fiecare, 1000 msec/foc
rocket launcher: 100 pts lovitură directă, sau 100 pts pentru lovitură indirectă descrescînd pe o distanță de 120 world units, 800 msec / lovitură
plasma gun: 20 pts lovitură directă sau 15 pts pentru lovitură indirectă pe o rază de 15 unități, 100 msec / foc
railgun: 100 pts, 1500 msec / foc
lightning gun: 8 pts, 33 msec / trasor, distanța maximă 768 unități
grenade launcher: 100 pts lovitură directă, sau 100 pts lovitură indirectă pe o distanță de 150 unități, 800 msec / grenada.
bfg: 40 pts instantaneu pe o distanța de 100 unități, 100 msec / lovitură
flamethrower: va fi comunicat dar va fi cu rază scurtă de acțiune şi unghi mare de împrăştiere



.plan Update
Nume: Tim Sweeney
Firmă: Epic MegaGames
Poziție: Lead Programmer





Tim se ocupă de Unreal. De engine-ul Unreal, de modificările pentru Unreal Tournament şi în general de orice ține de Unreal. Iată şi o poză cu Tim Sweeney la lucru: Ecranele pe care le vedeți prezintă un modul important din engine-ul Unreal şi anume de cel care se ocupă de inițializarea Direct3D

- Tim descoperă cu plăcere performanțele K7: în Unreal pe un K7 la 550Mhz la o rezoluție de 1024x768x16 are 68.6 fps pe un Voodoo 3 3000. În acest moment totul devine clar: AMD are un cîştigător în procesorul K7.

- a portat Unreal server pe Linux. Unreal Tournament va avea în mod sigur versiune de Linux în momentul lansării pe piață.

- engine-ul de Unreal se dovedeşte a fi bun nu numai pentru jocuri. Digitalo Design (probabil o firmă la care se mănîncă multă pizza de calitate) crează un nivel în care te poți plimba virtual în catedrala Notre Dame... poate că o firmă în care se mănîncă multă ciorbă de burtă de calitate va avea aceiaşi idee şi cu Casa Poporului... să vedeți acolo deathmatch în 128 de jucători pe motociclete...

-Unreal 226a patch este aproape gata cînd scriu acestea, accentul fiind pus pe performanța Direct3D.

.plan Update
Nume: Tom Hall
Firmă: Ion Storm
Poziție: Game Designer

Tom Hall este al doilea om de la Ion Storm după John Romero. John nu mai are nevoie de nici o prezentare, Wolfenstein 3D și Quake 1, spun tot ce era de spus. Tom are propriile idei despre cum trebuie să arate un joc de aceea nu se ocupă de Daikatana (pe care o așteptăm de mai bine de 1 an) ci de Anachronox, un RPG ce folosește engine-ul de la Quake 2 foarte tare modificat. Să vedem ce mai face Tom în ultima vreme:
- în ceea ce privește Anachronox el speră să termine aproape în întregime jocul pînă la sfîrșitul lui august. Rămîne de văzut dacă va fi punctual ca Romero...
- în timpul liber a devenit stresat de șah pe care a început să-l joace cu atîta pasiune încît vrea să scrie propriul joc de șah într-un limbaj foarte limitativ APE. Succes Tom, însă cu Anachronox cum rămîne?



.plan Update
Nume: John Romero
Firmă: Ion Storm
Poziție: Lead Programmer, proprietar

Personajul cu părul lung și alură de rocker înrăit, John Romero a fost întotdeauna în centrul atenției. Acum mai bine de un an după ce a plecat de la ID Software unde a lucrat alături de frații Carmack la Doom și Quake, și-a construit birourile firmei Ion Storm într-un zgîrie-nori din centrul orașului Dallas, Texas. Foarte bine, o firmă prosperă care se respectă ar spune mulți, însă cine știa de fapt ce se petrece la ultimul etaj al clădirii. John adusese mese de biliard, jocuri electronice gen Las Vegas și dădea în fiecare săptămînă lan-party-uri de li se duseră vestea. Apoi cum Daikatana nu mai apărea deloc, cîțiva programatori sătui de chefuri și viața ușoară pe care o duceau au plecat din firmă stîrnind iar spiritele pe Internet. Mai de curînd, John Romero a fost împușcat mortal pe o stradă din oraș, ca să se afle după numai cîteva ore de la atentat că adevăratul Romero este bine sănătos la reședința sa... Ține-o tot așa John să ne mai distrăm și noi puțin...
Oricum iată ce mai are de spus Romero în ultima vreme:
- îi place cînd lumea se leagă de părul său (la figurat desigur). Dovada: http://www.hulka.com/img/haircare/haircare.htm



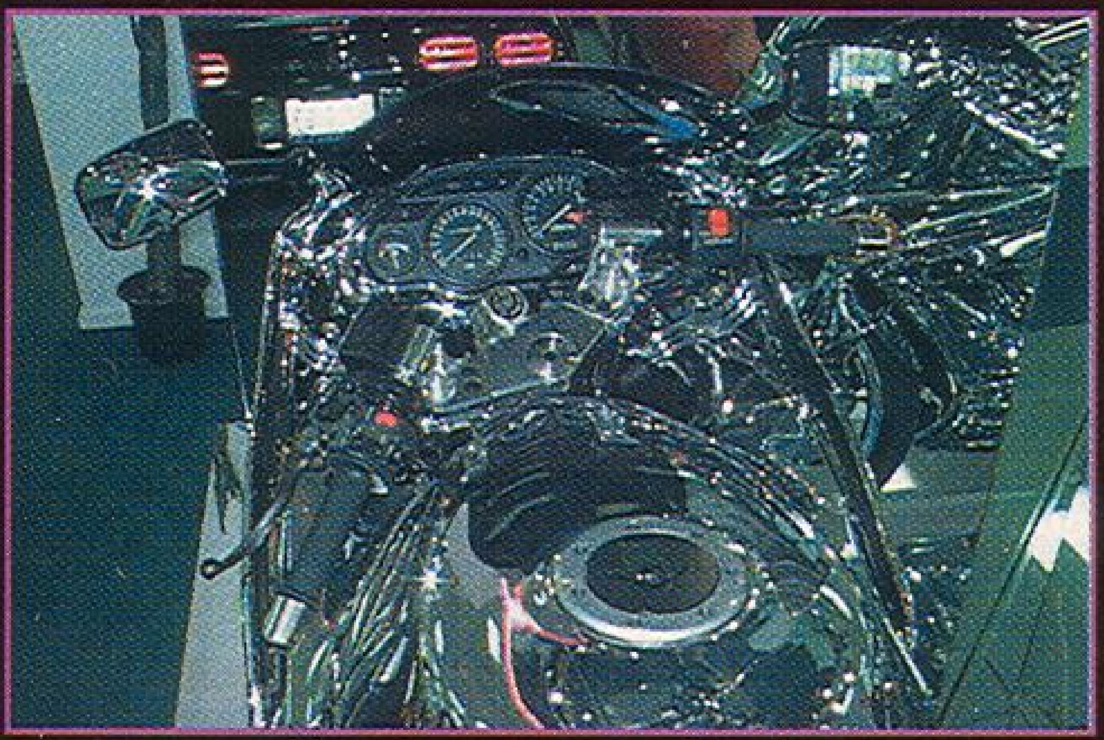


- e foarte entuziasmat că Daikatana crește în dimensiuni pe zi ce trece. Asta pînă cînd va exploda degajînd un miros puternic de stătut...
- pe martie 14 spunea că într-o lună vom avea demoul de Daikatana pentru Internet/Lan ca să ne distrăm și noi muritorii așa cum se distrează ei în fiecare noapte la birou și l-am avut. John îți urez să ți se blocheze toate tastaturile pe 1 ianuarie 2000... poate există dreptate pe lumea asta.

.plan Update
Nume: Jason Hall
Firmă: Monolith Productions
Poziție: CEO

Jason Hall este creierul Monolith Productions care ne-au adus Blood2 și Shogo. În momentul de față lucrează la a doua versiune a motorului grafic Lithtech dar are timp și pentru alte lucruri.
- în primul rînd vrea să-și vîndă motocicleta Kawaski ZX complet metalizată începînd de la prețul de 25.000 $. Cei interesați pot vizita siteul dedicat: zx-chrome.blood.com.
El spune în anunț că poți orbi pe oricine pe stradă, în afara ta, iar polițiști nu pot să facă nimic pentru că totul e legal...
- LithTech 2 avansează bine, cele mai importante adăugări fiind suprafețele curbe, spații deschise și optimizări, optimizări și iarăși optimizări.

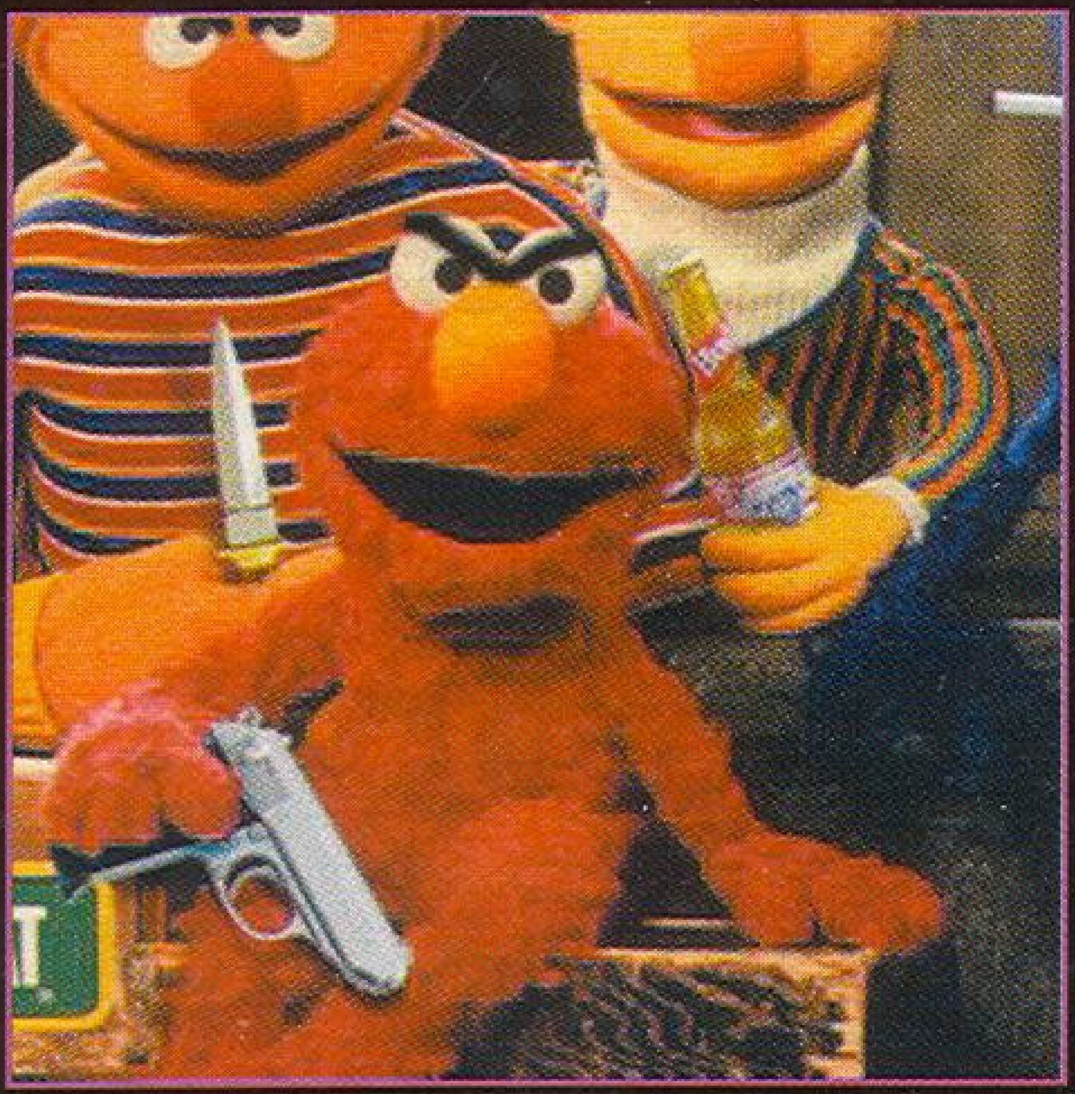






.plan Update
Nume: Cristian Radu
Firmă: XtremPC
Poziție: azi poziția 69 (se schimbă des)

Ca să încheiem într-o notă mai entuziastă pentru cititorii români vă anunț că așa cum se vînd conturi Ultima Online cu 800$ bucata așa se vînd și personaje pentru EverQuest cu 1500$ bucata (normal, jocul e mai nou, deci și prețul e mai mare). Iată iqofone (numele de pe Internet fără îndoială) vinde caracterul său, un troll de nivelul 44 Rallos Zek cu 1500$. În preț sunt incluse și armamnetul din dotare: Executioner Axe,un Fleshripper, Bladed Thulian Claw (demonclaw), Painbringer, și un scut Shield of the Slain Unicorn. Numai Executioner Axe poate da 96 de puncte de damage cînd nu se folosesc substanțe anabolizante. Contul mai are 5 zile și 20 de ore plătite așa că prețul mi se pare corect.
O ultimă întrebare: Cam cîtă lume joacă EverQuest în România?



OPINII ŞI COMENTARII DE LA CEI MAI ADEVĂRAŢI ŞI XTREMI CITITORI

FORUM XTREM

Balaur - Constanţa

Asta e a doua scrisoare pe care vi-o adresez de cînd aţi adoptat noua formulă. Am şi eu o idee de test: 3D Blaster Riva TNT 2 Ultra de la Creative al cărui ofertant este Flamingo. Am o întrebare la capitolul plăci grafice: cum mă gîndesc la achiziţionarea unei plăci TNT 2 Ultra care ar fi alegerea cea mai bună dacă aţi fi în situaţia mea: board-ul Creative pe care pot să-l iau din Constanţa cu garanţie full un an sau Xentor-ul 32 oferit de Ubisoft care e cu vreo 10$ mai ieftin, ceva mai mare, dar la care e alergătura mare pentru orice service sau update de driveri? Înţelegeţi ce vreau să spun, pentru un simplu service trebuie să dau o fugă la Bucureşti. Voi ce aţi alege în locul meu? Despre K7: foloseşte FSB de 200 Mhz deci cum e posibil să aibă versiuni la 550Mhz? Ce fel de multiplicatori va folosi? Oricum, nu va fi accesibil muritorilor de rînd, pentru că are un preţ astronomic şi pentru că fiind peste PIII se va adresa serverelor sau workstation-urilor.

Camil Perian

Referitor la service, placa nu trebuie spalata lunar sau periata periodic. Singura problema pe care o poţi avea timp de un an, cît ai garanţia, este sa o prajeşti, lucru care daca o instalezi bine sigur nu se va întimpla. Din pacate ideea cu testul am avut-o şi noi dar Flamingo nu a avut aceasta placa în stoc. Ce e sigur este ca ceasul Blaster-ului TNT2 este la 150Mhz spre deosebire de Xentor 32 unde este la 175Mhz deci sigur Xentor 32-ul este mai rapid. Cît despre driveri nu trebuie sa îţi faci griji, vei gasi luna de luna ultimele versiuni pe XtremCD. Alegerea este însa în ultima instanţa a ta. Gîndeşte-te însa ca numai o data îl cumperi.

Alex Bartic

Evident, multiplicatorul ar fi aici 2.5 dar asta nu este o problema. Este foarte posibil sa aiba astfel de frecvente. Chiar daca preţul lui iniţial este mare şi performanţele depasesc Pentium 3. Preţul nu este însa atît de mare faţa de Pentium 3.

Traian Mitrică - Bucureşti

Mi-am făcut upgrade la K6-2 350, Banshee Skywell, nu mă plîng de nici un fel, singura chestie care mă obsedează şi poate mă luminaţi voi: ce e cu cursa asta diabolică a producătorilor de videocard-uri anul acesta? Mie totul a început să mi se pară absurd şi tembel. Fără nici un fel de îngîmfare pe sistemul meu pot să rulez fără nici o problemă cam orice joc din '99 în mod lejer. Sigur o să-mi ziceţi: viteză, calitate, efecte...bine dar o să vin şi eu să zic un sound card şi un video card ultimul răcnet (400$) aici? În România? Poate la familiile [...(nr: enumerare de persoane cu bani de la noi...] ! Atunci fără supărare, care este publicul vostru ţintă?

Marius Neacşa

Cursa asta diabolica se numeste progres. Aceesi chestie care ne face astazi sa avem calculator şi sa nu dormim în peşteri. Asta este, progres. Faţa de utilizatorii simpli nu este un lucru corect sa scoţi NV10 la cîteva luni dupa TNT2 cînd unii au dat 300$ pe el pentru a vedea acum ca este de generaţie veche sau Voodoo4 la putin timp dupa Voodoo 3. Dar aceasta fiind concurenţa şi politica firmelor producatoare nu prea e nimic de facut sau zis. Mai ales ca piata cardurilor grafice nu se regleaza faţa de România şi poate nici chiar de America ci în functie de cum a mers vînzarea sau cererea în zeci de tari. În plus, pe sistemul tau ruleaza într-adevar bine unele din jocurile acestui an, dar nu ruleaza cu viteza sau în 32 de biţi. Plus ca jocuri ca jocurile anului 2000 vor cere neaşteptat de multe resurse. Şi sa ştii ca în cazul în care noi nu prezentam ultimele tehnologii nu înseamna ca ele nu o sa mai existe. Ci înseamna ca o sa fim mai la coada lumii ca dupa ce ca nu le vom avea nici vom fi auzit de ele.(*)

Nedelcu Nicuşor -, 19 ani, Brăila

Am o problemă, vreau să scriu un motor 3D pentru rendering TriCORE 3D plus programul pentru raytracing şi animaţie românesc (poate primul?) LightRaySintezis3D (care foloseşte TriCORE 3D). Multe din subrutine şi principii le-am verificat: randare ZBuffer 32 biţi, Lambert, Phong, Raytrace, lucrul cu BSpline, extrudare, suprafeţe de revoluţie, operaţii boolene pe obiecte etc. Dacă treaba asta are priză la vreun cititori şi doreşte să mă ajute: 039/622864. Poate ştiţi vreun club al pasionaţilor de grafică 3D.

Camil Perian

Ok, noi am publicat anunţul tau. Club din pacate al pasionaţilor de grafica 3D nu ştim. Daca însa exista aşa ceva şi doreşte a se afla de el îl rugam sa ne scrie pe adresa redactiei. Desemenea, daca aveti imagini demonstrative sau imagini foarte interesante (prelucrari grafice, etc) realizate de voi şi doriţi sa le vedeţi în paginile revistei trimiteţi-le şi le vom publica.

Alin Tuhuţ - 17 ani Orăştie

Ştiu că preţul revistei ar creşte dacă numărul de pagini al revistei s-ar mări dar aş propune doar o amărîtă de pagină în plus care să prezinte o rubrică diferită şi anume un articol despre arhitectura internă a jocurilor de calculator. În acest articol aţi putea scrie care sunt limbajele de programare care se folosesc pentru crearea jocurilor, cu ajutorul căror programe se crează imaginile ce le vedem prin jocuri şi alte chestii din astea. Ce limbaje medii de programare se folosesc la crearea jocurilor moderne? Imaginile se fac cumva în 3D Studio MAX? Ce alte programe se mai folosesc? Mult succes în continuare.

Alex Bartic

Obiectele sunt realizate în general cu 3D Studio MAX şi Lightwave. Programarea se face cel mai adesea în Visual C++ folosind API-uri ca OpenGL şi DirectX-Direct3D. Vom analiza şi propunerea ta referitoare la un astfel de articol şi cred ca vom avea aşa ceva în numerele viitoare.

Valentin Bughişan - Focşani

Ca introducere, o să vă felicit pentru cum arată revista. Mi-a plăcut foarte mult că aţi mărit rubrica de news. Pentru Dragoş Inoan as dori un articol ca un fel de ghid mai avansat pentru Quake 2 pentru că din demo-uri am văzut că el şi Novack sunt chiar profesionşti. Tot de la el aş vrea un articol despre testul de Quake 3. Personal l-am jucat şi cea mai proastă impresie mi-a făcut-o rail-ul. Parcă tragi "fis-uri" nu slug-uri. Apoi nu-mi place că au scos chaingun-ul. Alte minus-uri ar mai fi multitudinea de efecte speciale de-a dreptul orbitoare ce nu pot fi dezactivate. Nu am reuşit pe cele 2 hărţi să fac nici un dublu salt, sper că n-o să-l scoată.

Dragoş Inoan

Pentru un ghid de Quake 2 este acum cam tîrziu, odata ce Quake 3 sau Unreal Tournament stau sa apara. Noi am avut însa un astfel de ghid la numarul 4 al revistei PC Gaming, acum mult mult timp. Senzaţia de rail s-a pierdut într-adevar, cu toate acestea nici rail-ul din Q3A nu este prea rau, doar ca nu mai este ce a fost la început.

Dan Morar - Cluj Napoca

Către redacţia XTREMPC: Vă iubesc.

Redacţia XTREMPC

Ţinînd cont ca tu eşti de sex masculin ca şi noi nu este un lucru sanatos dar este în schimb frumos.

Martiş Eugen - Bucureşti
Deşi nu-mi place să scriu scrisori fac o excepţie pentru ca ceea ce mi s-a întîmplat mie să nu li se întîmple şi altora. Prin intermediul revistei dvs am cîştigat un cont la Mediasat şi problema era că nu aveam modem. M-am deplasat la sediul firmei TAPE de pe Splaiul Unirii, recomandată de un prieten. M-am interesat dacă modemul din ofertă (Rockwell 56k WVoice) este compatibil cu Pentium 200Mhz. Vînzătoarea mi-a spus că este compatibil şi l-am luat. Am primit certificat de garanţie de 12 luni. M-am dus acasă fericit de achiziţia făcută şi am încercat în toate felurile posibile să-l instalez însă fără succes deoarece acesta cerea în permanenţă MMX. M-am deplasat la service-ul firmei unde, Marian Tomescu mi-a spus cu tupeu că dacă modemul este bun voi plăti 5$ (+ TVA) pentru "defect imaginar". El mi-a recomandat ca pentru a merge modemul să dezactivez com2-ul şi mi-a luat banii. Evident că nu asta era soluţia sau problema. Firma nu a vrut să mi-l schimbe şi nici să-mi dea banii înapoi chiar dacă nicăieri nu era menţionat că necesită MMX. La ora actuală voi încerca să-mi recuperez banii prin "Protecţia consumatorului".

Camil Perian
Vinderea de produse fabricate pe vapor sau în subsoluri de blocuri a devenit o obişnuinţa la noi şi de aici lipsa prospectelor sau produselor de calitate. Evident ca service-ul ştia de problema iar partea cu dezactivarea com2-ului este una dintre parodiile de care nici noi nu am auzit pîna acum. Bine ca nu ţi-au spus sa scoţi modemul din calculator şi sa vezi daca merge asa. Sfatul nostru: mai multa atenţie a doua oara. Sfatul pentru cititori: mai citiţi o data cele scrise mai sus!

Petre Rareş - Constanţa
Salutări Xtreme de la Constanţa! Am şi eu o întrebare: de ce în Q3 test dă următorul mesaj de eroare: "could not load OpenGL subsystem?" (era montată o placă Voodoo Rush cu drivere din 97). Toate cele bune şi succes în continuare.

Mariu Neacşa
97 a trecut de mult ca şi valabilitatea driverelor. Instaleaza minigl-ul 3dfx de pe Cd-ul 1 XPC şi exista mari sanse sa-ţi mearga.

Sergiu Moroşan - Bucureşti
Vreau să vă spun că aţi riscat mult odată cu transformarea revistei însă se pare că totul a ieşit bine. Ce doream să vă întreb: există vreo diferenţă între NFS: High Stakes şi NFS: Road Challenge? A apărut Jagged Alliance 2?

Camil Perian
Din pacate cei ce au prezentat jocul NFS ca fiind High Stakes au "dezinformat" deoarece versiunea americana a jocului se numeşte High Stakes. Versiunea jocului care a fost publicata în Europa de firma Electronic Arts şi distribuita şi în România de Best Computers este identica cu cea din America însa se numeste Road Challenge, din cauza unor probleme de copyright. Deci jocul pentru noi, cei care traim aici şi nu în partea cealalta a globului este Road Challenge.

Adrian Popa - Galaţi
Salut. Vă scriu pentru prima oară deşi sunt un mai vechi cititor al revistei. Vreau să vă povestesc o întîmplare: NFS3 din cîte ştiu eu nu are interfaţă pentru Voodoo Banshee iar cînd îmi rula îmi dădea o eroare de tipul "Exception caught.." şi nişte adrese tîmpite. Am făcut acum 2 săptămîni rost de NFS 4 care mi-a dat şi el o eroare tîmpită: NFS4.exe is linked to a missing file "kernel32.dll". M-am enervat şi am copiat toate dll-urile din NFS4 în NFS3 şi mi-a mers NFS3-ul. Posesorilor de Voodoo Banshee le recomand să copieze voodoo2a.dll din NFS4 în NFS3 şi jocul va rula bestial de tot. Pînă la urmă mai am o întrebare: din ce motiv nu-mi merge NFS4? Care e diferenţa între un Voodoo Banshee Creative Labs şi unul Apollo?

Marius Neacşa
Este excelent sfatul tau pentru NFS3 dar cei care nu au NFS4 şi doresc sa ruleze NFS3 pe Voodoo Banshee îl pot lansa fie cu opţiunea "-d3d" fie pot instala unul dintre patch-urile de pe cd-urile noastre anterioare. NFS 4 are pe CD-ul original un director 3DFX unde se gasesc ultimii driveri care trebuiesc instalaţi. Din cauza lor nu merge. Diferenţa dintre 2 placi de acelaşi tip este în general placa efectiva, chipset-ul apartinînd în ambele cazuri unui producator 3rd party. Cum Apollo este un Banshee produs pe un vapor undeva între Taiwan şi Cuba, nici nu se poate compara cu Creative Labs, o firma de renume cu vechime în acest domeniu.

Iancu Barbărasă - Craiova
V-aş ruga să-mi spuneţi dacă NFS:Road Challenge are suport Direct3D pentru Ati Rage că mie nu mi-a mers pe 3D, mi-a mers numai soft. Dacă nu, v-aş ruga să puneţi un patch care să rezolve această problemă. Mi-a plăcut demo-ul de la F22 Lightning 3, mai ales pe accelerare 3D. Faine efecte. Au apărut cumva Shogun sau C&C Tiberian Sun? Era vorba că apar luna trecută da eu nu am mai auzit nimic de ele.

Camil Perian
NFS:RC merge în Direct 3D iar în aceasta privinta merge cu orice placa ce suporta Direct 3D deci şi cu ATI. Shogun şi C&C Tiberian Sun nu au aparut, data de lansare a acestuia din urma fiind de ceva timp anuntata ca fiind de 27 august. Daca vrei însa sa citesti despre el vezi prezentarea din acest numar.

Marius Bucă
Am o întrebare pentru dumneavoastră: este rentabil şi necesar să fac un upgrade de la Pentium 200 MMX la Celeron 350 presupunînd şi schimbarea plăcii de bază, de la un Ati 3d Charger 2Mb la un Voodoo 2?

Marius Neacşa
Un upgrade este necesar daca ai nevoie de el. Cum probabil vrei sa rulez civilizat jocurile este necesar un astfel de upgrade. Celeron la 350 fiind un procesor bun din punct de vedere calitate/pret. Iar un upgrade de la Ati este necesar, chiar daca nu neaparat la Voodoo 2.

CITITORII AU DREPTATE

Suciu Daniel - Orăştie
Mă adresez dumneavoastră imediat după ce am terminat de citit aproape toate articolele din revistă. Azi este prima zi cînd am văzut-o la chioşcul de presă şi am cumpărat primul exemplar (nr2). Meritaţi toate felicitările pentru aspectul grafic şi conţinutul articolelor publicate. Din păcate în provincie difuzarea publicaţiilor specializate mai lasă de dorit şi nu am găsit nr 1 al revistei. De aceea vă rog dacă se poate să mi-l expediaţi ramburs.

Redacţia
Ştii ca întotdeauna am ascultat ce ni se spune şi am dat dreptate tuturor şi de aceea dorim sa confirmam ca ceea ce spui este perfect adevarat şi nu avem nici o obiectie. Meritam toate felicitarile. Iar numarul 1 ţi l-am expediat desigur cu ramburs.

Huiu Ionuţ Adrian - Bucureşti
Vreau să vă felicit pentru revista pe care o faceţi, e super, cu siguranţă e cea mai tare revistă de pe piaţă la ora actuală. Nu am avut ocazia să vă scriu pînă acum dar iată o fac acum. Am citit revista de vreo 3 ori şi sunt de acord cu voi, jocurile trebuiesc prezentate pe 2, 3 pagini. Star Wars Racer nu mi se pare un joc reuşit iar despre Adobe Photoshop 5.5 cred că o să mi-l cumpăr, ce să spun, m-aţi convins. Pe data viitoare.

Redacţia
Cititorii au mereu dreptate, acesta este motto-ul nostru şi de aceea nici nu putem sa spunem altceva daca tu zici ca revista este cea mai buna de pe piata la ora actuala, sau ca jocurile, cum am şi facut de altfel la marea lor majoritate este mai bine sa fie prezentate pe 2 pagini decît pe una. O singura cerere avem, scrie-ne mai des pentru a avea mai des dreptate.

...DAR NU ÎNTOTDEAUNA

Traian Mitrică - Bucureşti
Am aşteptat al doilea număr Xtrem de curios dacă se va produce acea schimbare în bine pe care eu unul mi-o închipuiam mai Xtremă. Este loc şi de mai bine, ok? Cam cum văd eu chestiunea: nu neapărat mai multe pagini de jocuri dar ceva mai multă ordine în prima parte a revistei unde totul mi se pare cam amalgamat, nici n-aş putea să mă exprim mă explic prea bine dar este ceva de genul: după primele 25-30 de pagini simt nevoia să iau o pauză şi să mai citesc o dată.

Redacţia
Spre deosebire de majoritatea revistelor de la noi am preferat sa mergem pe alt model de prezentare al revistei. La noi rubrica de ştiri nu este o pagina împartita în 3 coloane pe care este prezentat totul ca în ziare sub forma unei enumerari de produse şi numere de telefon sau paginile revistei nu arata ca lucrarea de diploma facuta în Office. Iar în ultima instanta poti sa priveşti altfel. Daca citesti totul de 2 ori, ai practic 152 de pagini la pretul de 24.000 ceea ce credem noi ca nimeni nu mai ofera. Şi asta plus un CD (*)

(*) Cititorii nostri au întotdeauna dreptate. Daca din întîmplare raspunsul la o scrisoare nu denota acest lucru înseamna ca redactorul care a raspuns era sub influenta alcoolului şi va fi aspru sanctionat pentru conversatie în stare de ebrietate.

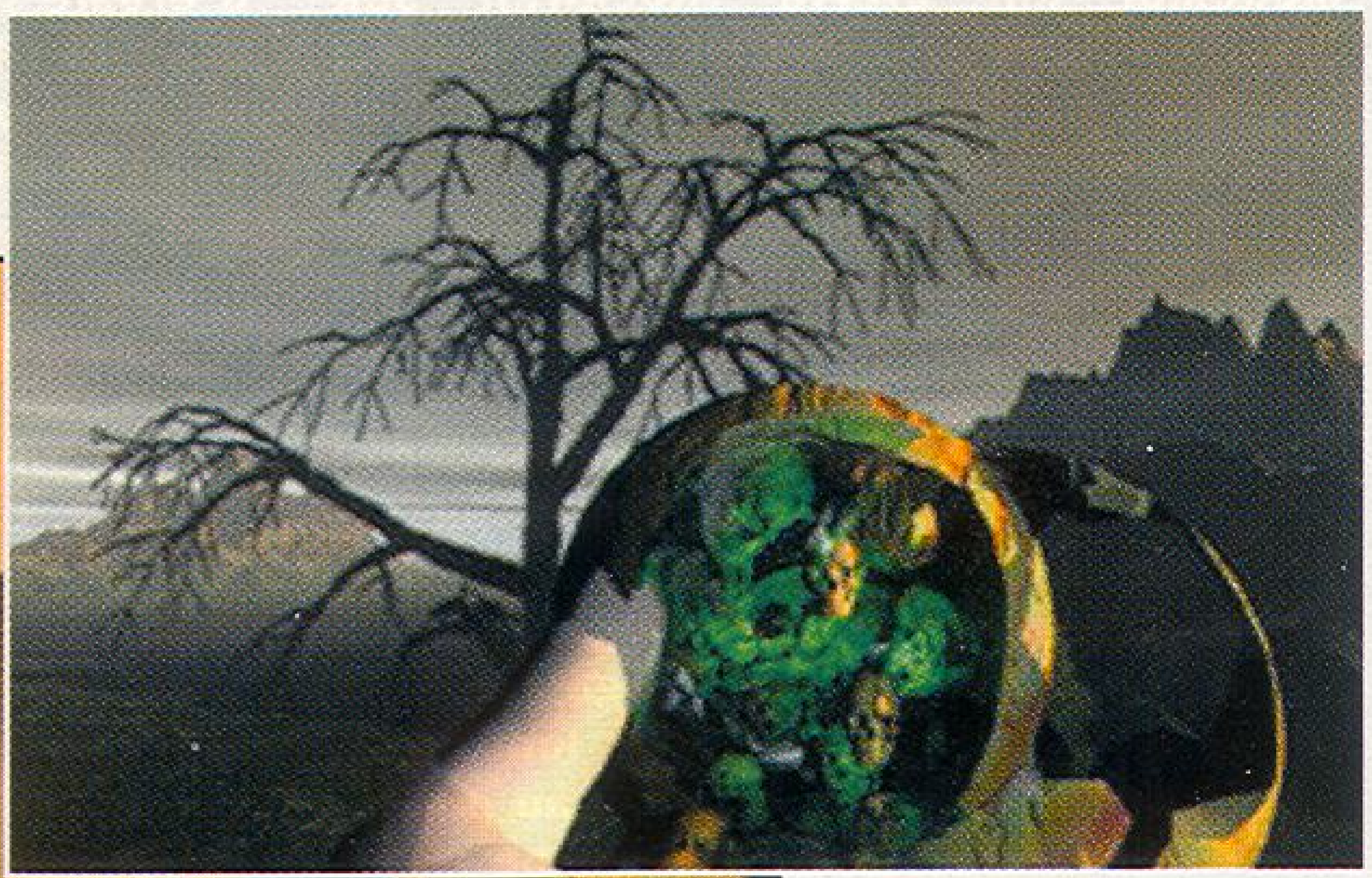
Bryce 4

PRODUCĂTOR: Metacreations **DISTRIBUITOR:** Flamingo Computers **REDACTOR:** Cristi Radu

Metacreations a avut întotdeauna software grafic de calitate. Kai Power Tools a apărut aproape în același timp cu Photoshop-ul de la Adobe, ajungînd în acest moment la versiunea a 5-a. Add-on-urile pentru Photoshop dar și programele de sine stătătoare ca Power Goo, Bryce, Painter au avut întotdeauna două trăsături caracteristice: calitatea și aspectul grafic. Fiecare interfață de la Metacreations este deosebită din punct de vedere grafic, iar Bryce 4 nu face excepție de la această regulă.

Cine mai ține minte Vista Pro-ul de pe 386 și 486? Cred că a fost printre primele programe din epoca de glorie a DOS-ului care avea o interfață grafică pe care o controlam cu mouse-ul și primul program care a avut nevoie de coprocesor ca să ruleze. Însă peisajele de sinteză create de acesta erau superbe și adesea mă întreceam cu prietenii mei la realizarea celui mai arătos. Astfel încît deseori lăsam calculatorul deschis noaptea pentru a realiza render-ul imaginilor sau animațiilor. Bryce 4 face parte din aceeași categorie de programe, cea a programelor care creează imagini de sinteză, în particular peisaje. Diferența este de cîțiva ani buni ceea ce în lumea calculatoarelor înseamnă enorm.

Dreapta: O poză superbă realizată desigur cu Bryce 4





Stînga: Realizarea acestui peisaj este foarte simplă datorită numeroaselor facilități și interfeței complexe existente în Bryce 4.

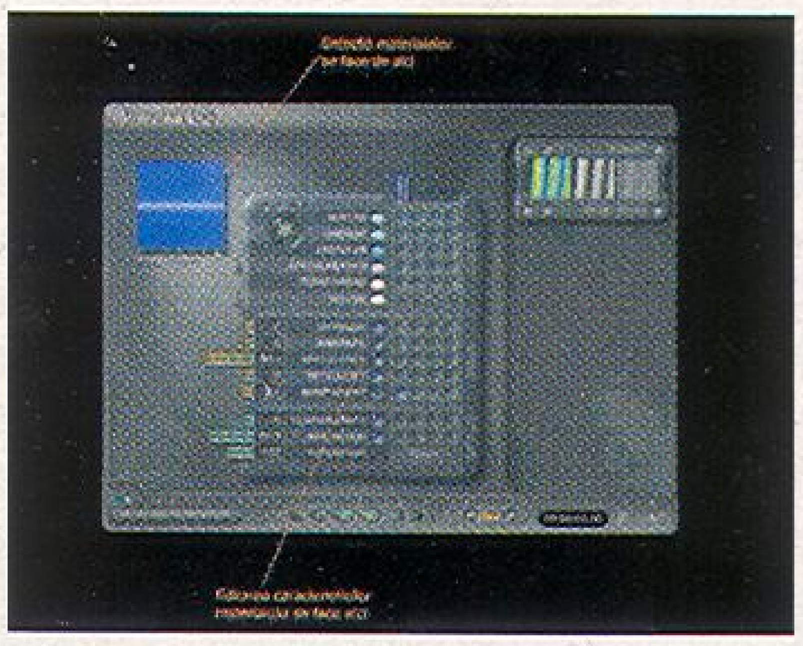
Interfața poate fi mai greu de utilizat la început, datorită faptului că este neobișnuită însă după puțin timp sistemul de lucru devine evident, în fond fiind vorba tot de Windows.

Modul de editare al parametrilor caracteristici obiectelor se face destul de simplu prin simpla apăsare cu mouse-ul pe litera A (de la Attributes) a selecției obiectului vizat. Totuși poziționarea nu poate fi făcută la fel de precis ca în programele specializate de genul AutoCAD sau 3D Studio Max lucru care s-ar putea să deranjeze pe cei care sunt obișnuiți cu aceste programe.

Ca în orice program 3D, selectarea unui obiect nu este un lucru ușor. În momentul în care pe ecran există un număr mare de obiecte distingerea unuia sau altuia devine foarte dificilă chiar imposibil de făcut. Pe lîngă culorile distincte care definesc tipurile de obiecte (munți, apă, nori) acestea pot fi selectate pe rînd dintr-un meniu pop-up ascuns în partea de jos a ecranului. Selectarea se face pe rînd prin trecerea succesivă de la un obiect la altul sau prin intermediul numelor.

O unealtă deosebit de utilă în Bryce 4 este spray-render-ul. Deoarece crearea imaginii finale poate consuma foarte mult timp (cu toate că este un proces multitasking care se poate lăsa să lucreze în spatele altor programe) se poate folosi spray-render-ul pentru a "descoperi" o zonă restrînsă dar care poate fi importantă pentru aspectul final.

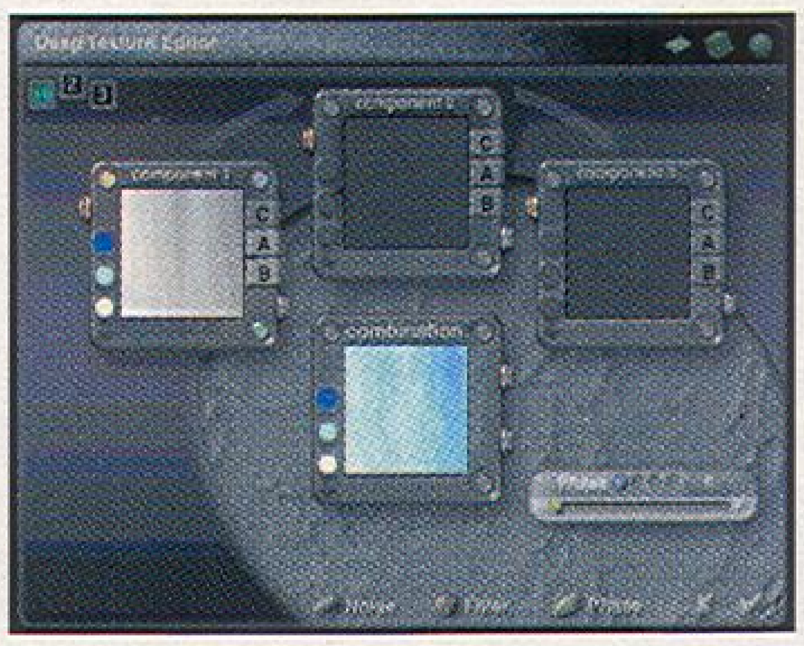
Modulul de creație al munților este foarte avansat ca de obicei în cazul Bryce. Generarea acestora are la bază teoria fractalilor ceea ce înseamnă că se poate mări foarte mult o anumită zonă calitatea rămînînd aceiași. Fractalii nu sunt însă întotdeauna soluția cea mai realistă astfel încît există implementate suficiente opțiuni pentru modificarea interactivă a peisajului. Există chiar și filtrele cunoscute din Kai Power Tools 3 care pot face mai mult decît o



Editorul de materiale



Selecția materialelor



Editarea avansată a texturilor

Editorul de materiale este prevăzut cu toate opțiunile obișnuite la un program de render 3D. Se pot crea materiale noi prin simpla adăugare a pînă la trei texturi (imagini de suprafețe) și a modificării parametrilor care controlează aspectul acestora: transparență, strălucire, reflecție, refracție și multe altele. Materialele astfel create pot avea și volum în cazul în care avem de-a face cu nori sau sisteme de particule (praf, ploaie). Bryce 4 include în mod standard o bibliotecă de materiale structurată pe tipuri, suficient de mare și diversă pentru a satisface cerințele imediate. Dacă aspectul texturilor nu este cel dorit se poate utiliza editorul avansat al texturilor care dispune și de filtrele Kai Power Tools 3 inclus în mod standard în Bryce 4.

Plug-in-urile care pot fi adăugate programului sunt numeroase. Printre cele mai folosite sunt acelea de vegetaţie, care permit împădurirea munţilor sau coborîrea la nivelul solului printre firele de iarbă. Iar dacă toate acestea sunt prea complicate MetaCreations menţine o comunitate foarte activă care poate fi contactată oricînd pe Internet pentru schimuri de idei şi, de ce nu, la urma-urmei de artă.

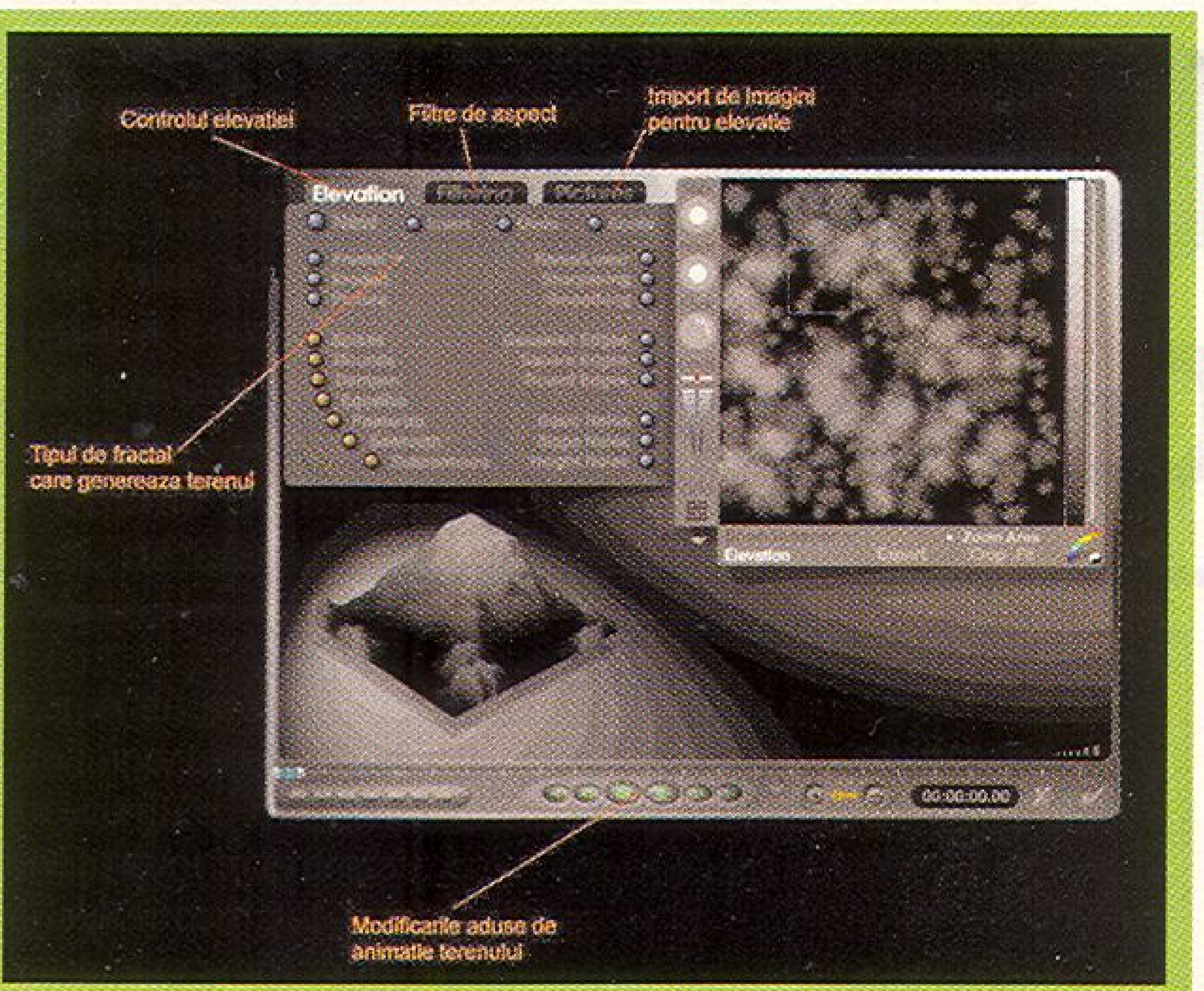
gumă de şters electronică. Interesantă este opţiunea de importare a unor fişiere de imagini a căror adîncime de culoare, mai bine zis culorile care formează imaginea, sunt interpretate ca informaţie de înălţime. Bryce 4 este complet integrat Internet şi prin intermediul opţiunilor din meniuri se pot face legături la US Geological Survey sau ViewPoint DataLabs care au imagini precise ale topografiei oricărei zone de pe globul pămîntesc. Şi dacă globul pămîntesc nu este dejuns se poate încerca oricînd la NASA sau în colecţia proprie pentru imagini mai puţin obişnuite.

Editorul de materiale este foarte avansat. Posibilităţile de combinare a pîna la trei imagini pentru a crea textura finală aminteşte de un procedeu foarte folosit de programatori la jocuri şi în orice alte programe de sinteză a imaginii 3D. Astfel pe lîngă imaginea de bază propriu-zisă celelalte două pot fi de iluminare sau de rugozitate a suprafeţei (bump-mapping). Calitatea texturii rezultate în final este definitivată de opţiunile de transparenţă, iluminaţie, strălucire şi încă multe altele.

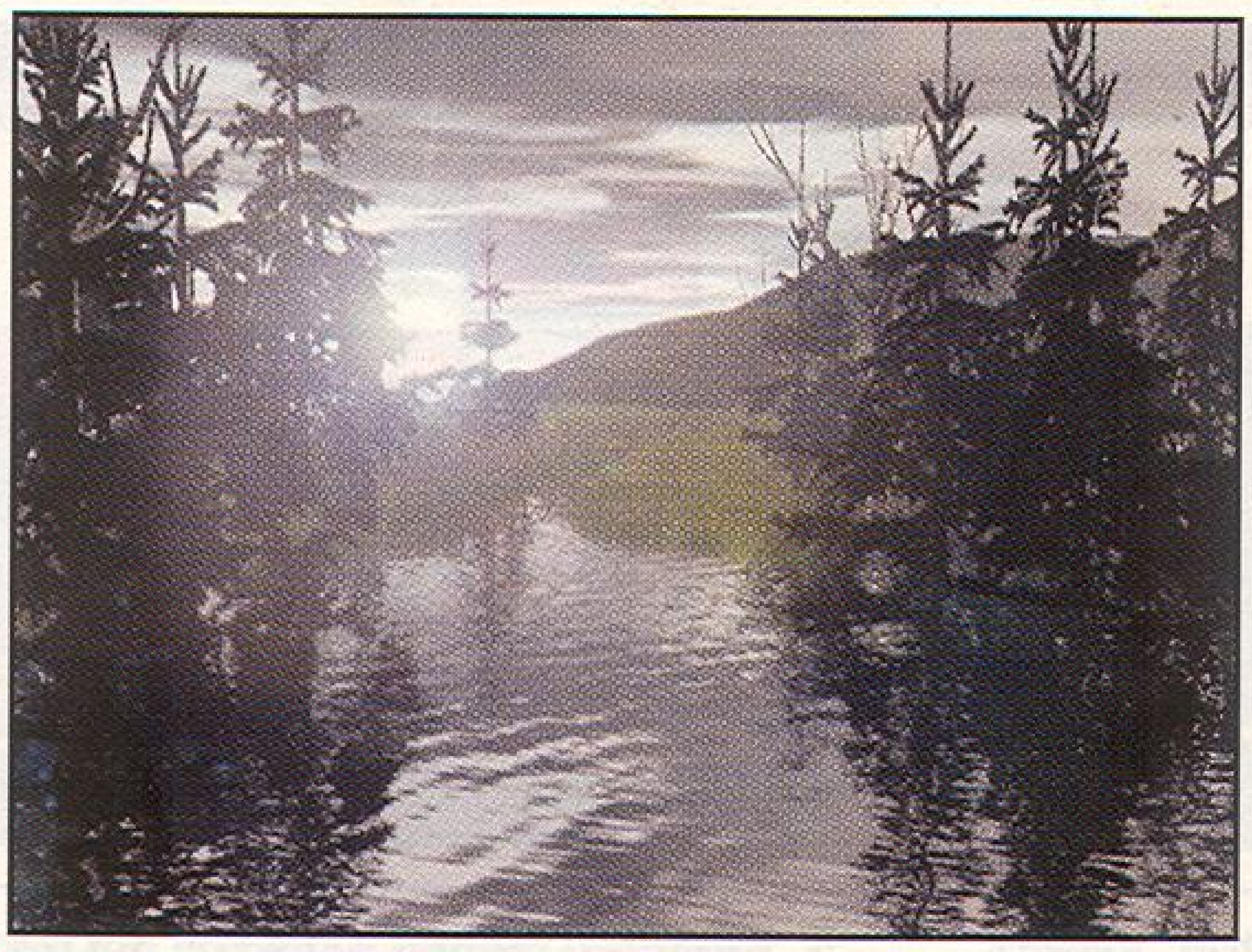
În versiunile precedente Sky Lab-ul nu era aşa de avansat, şi nu trebuie uitat că este o unealtă indispensabilă pentru a crea imagini cît mai realiste. Acum se pot modifica nu numai dimensiunile soarelui şi a lunii însă în cazul lunii aceasta poate avea şi o suprafaţă şi chiar faze. Opţiunile de reprezentare a norilor sunt suficient de variate, iar în cazul animaţiilor aceştia se pot mişca foarte realist.

Bryce 4 include şi un modul de animaţie prin care pot fi făcute călătorii virtuale prin peisajul astfel creat. Motion Lab este numele modulului care se ocupă cu controlul poziţionării camerei de luat vederi şi a caracteristicilor de mişcare a acesteia. În rest, succes la generat peisaje cu acest excelent program.

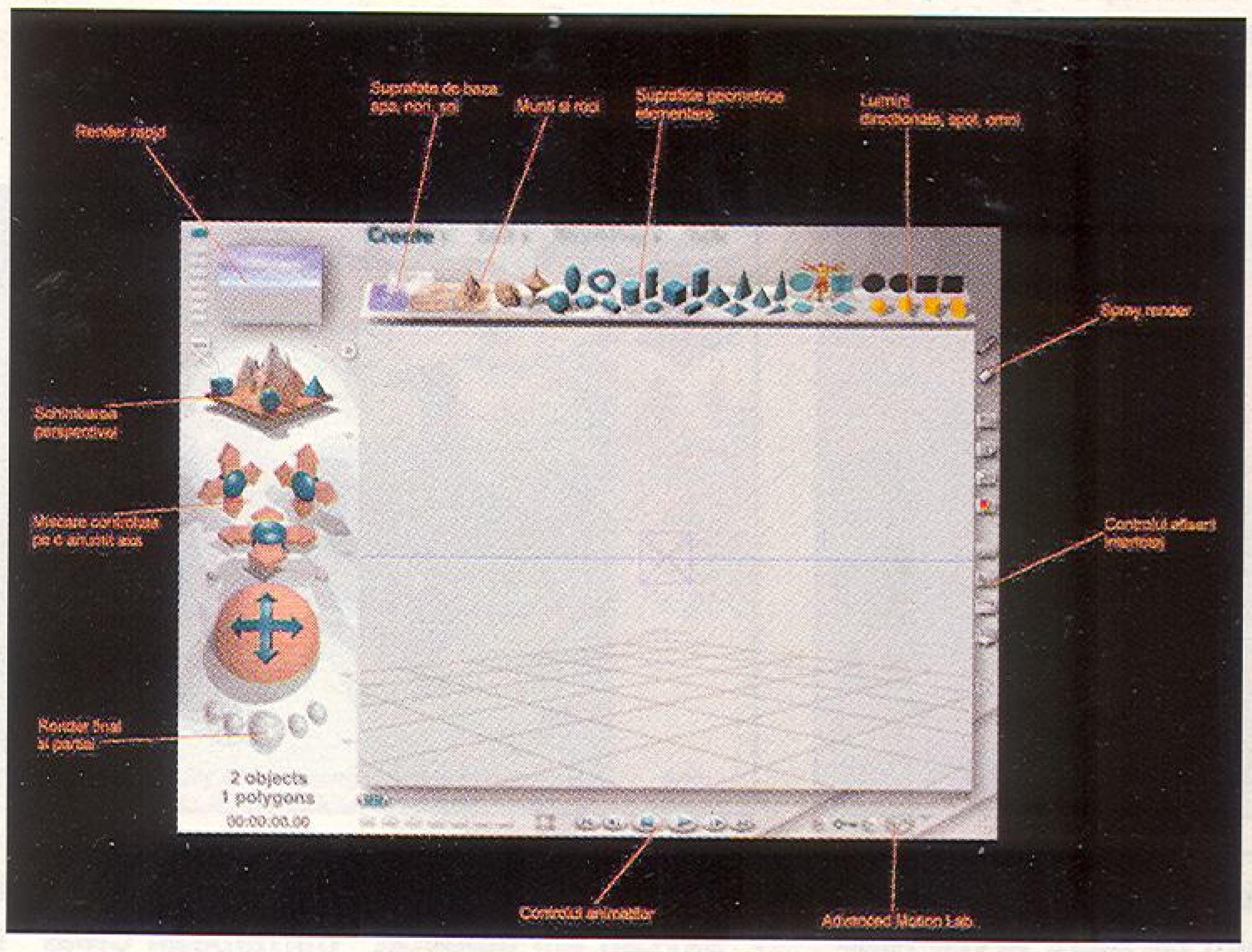
Interfaţa de editare a terenului

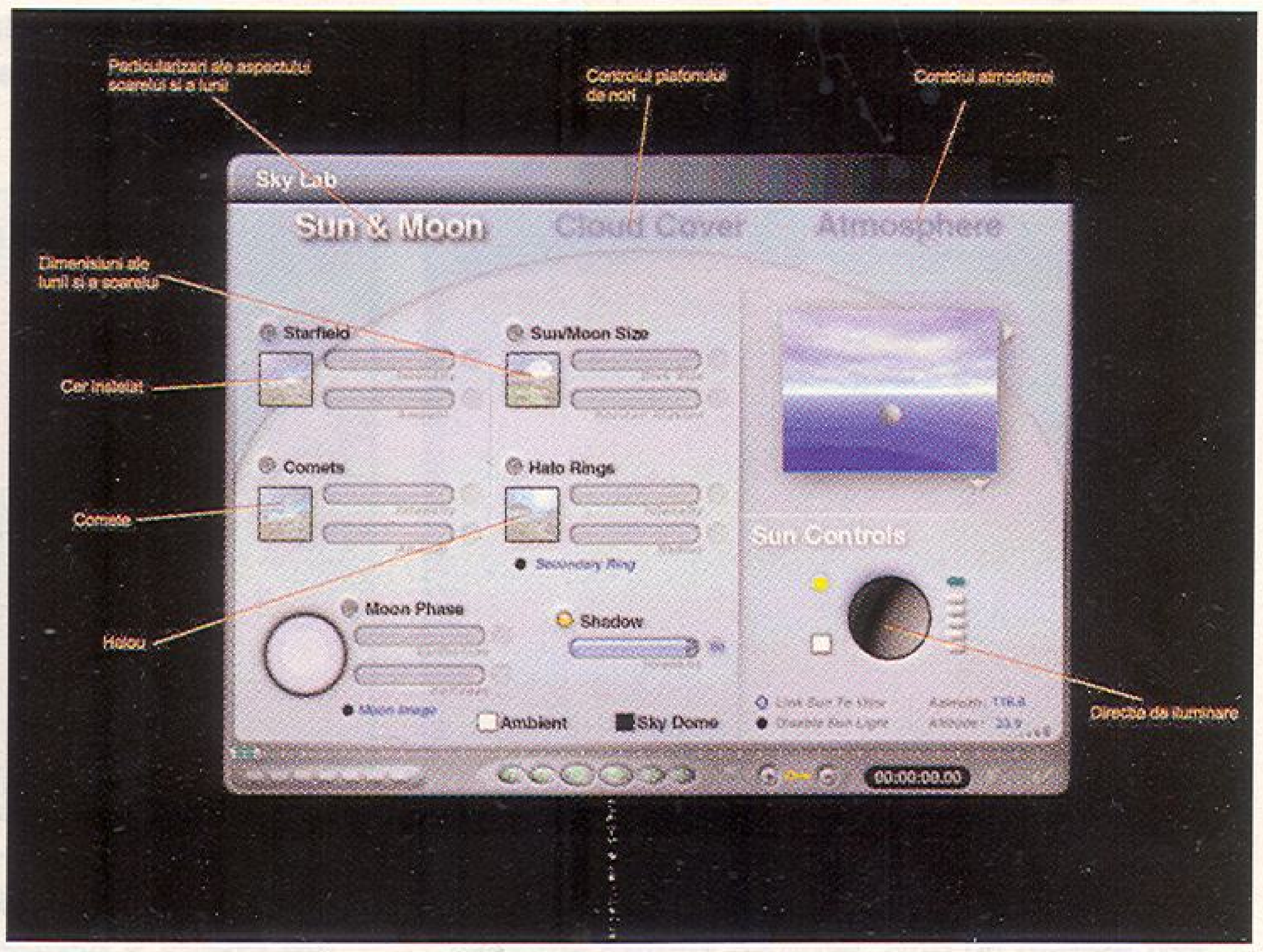


Prin intermediul interfeţei de editare a terenului se pot modifica practic toate caracteristicile solului. În mod standard în momentul în care din fereastra principală se crează obiectul teren acesta are trăsături standard. În momentul în care este editat însă se poate mări o anumită porţiune sau se poate schimba complet modul de generare. Deoarece caracteristicile de înălţime sunt controlate practic de nişte ecuaţii matematice care au la bază teoria fractalilor, simpla modificare a unor parametrii sau alegerea unui alt model de fractal duce la schimbarea aspectului întregului peisaj. Toate acestea se fac interactiv cu mouse-ul modificările matematice neinteresînd utilizatorul. Dacă fractalii nu sunt satisfacători atunci se pot importa imagini ale căror intensităţi de culoare pot fi interpretate ca informaţie a elevaţiei. În acest fel dacă dispunem de hărţi sau imagini luate din satelit terenul va arăta ca în realitate respectînd proporţiile, la o anumită scară desigur. Interesant pentru programatori (de jocuri de ce nu) este opţiunea care permite exportul terenului în formate recunoscute ca DXF care poate fi uşor inclus apoi într-un program propriu.



Peisaj montan - important de remarcat pentru facilităţile programului sunt reflexia în apă a copacilor aflaţi pe marginea lacului şi strălucirea soarelui care deasemenea se reflectă în apă.

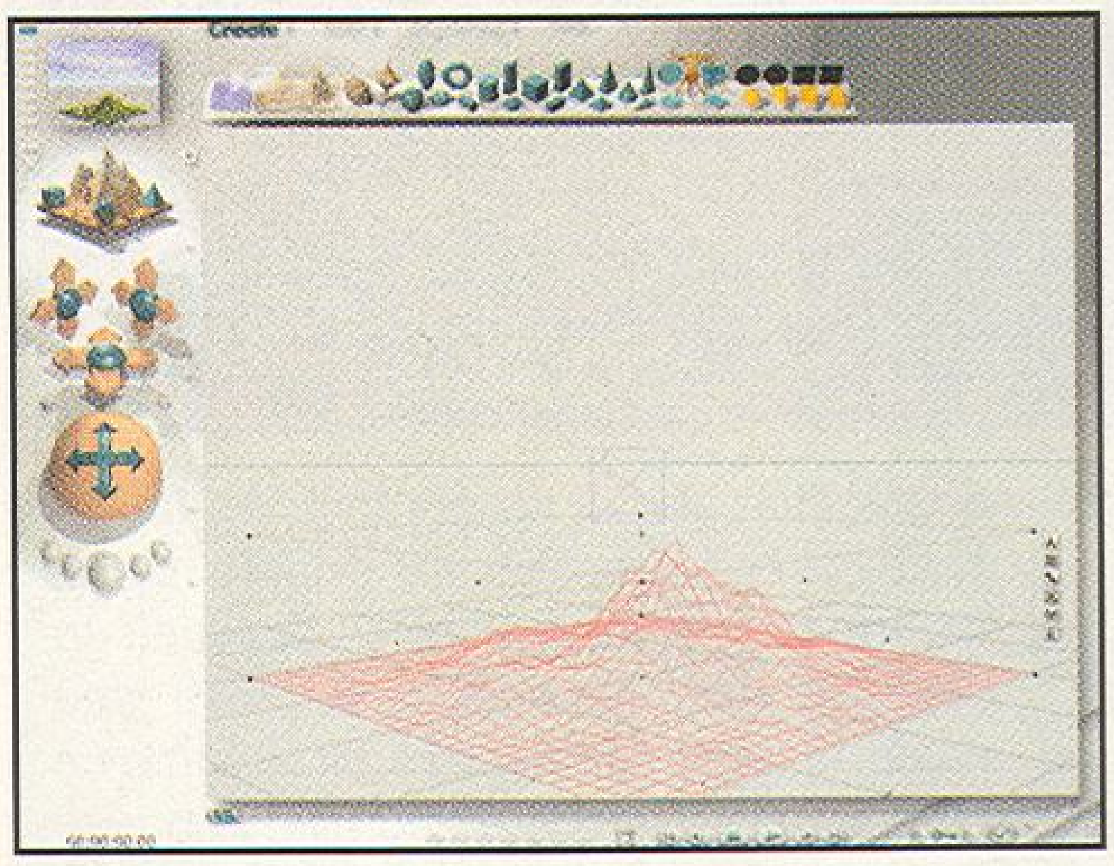




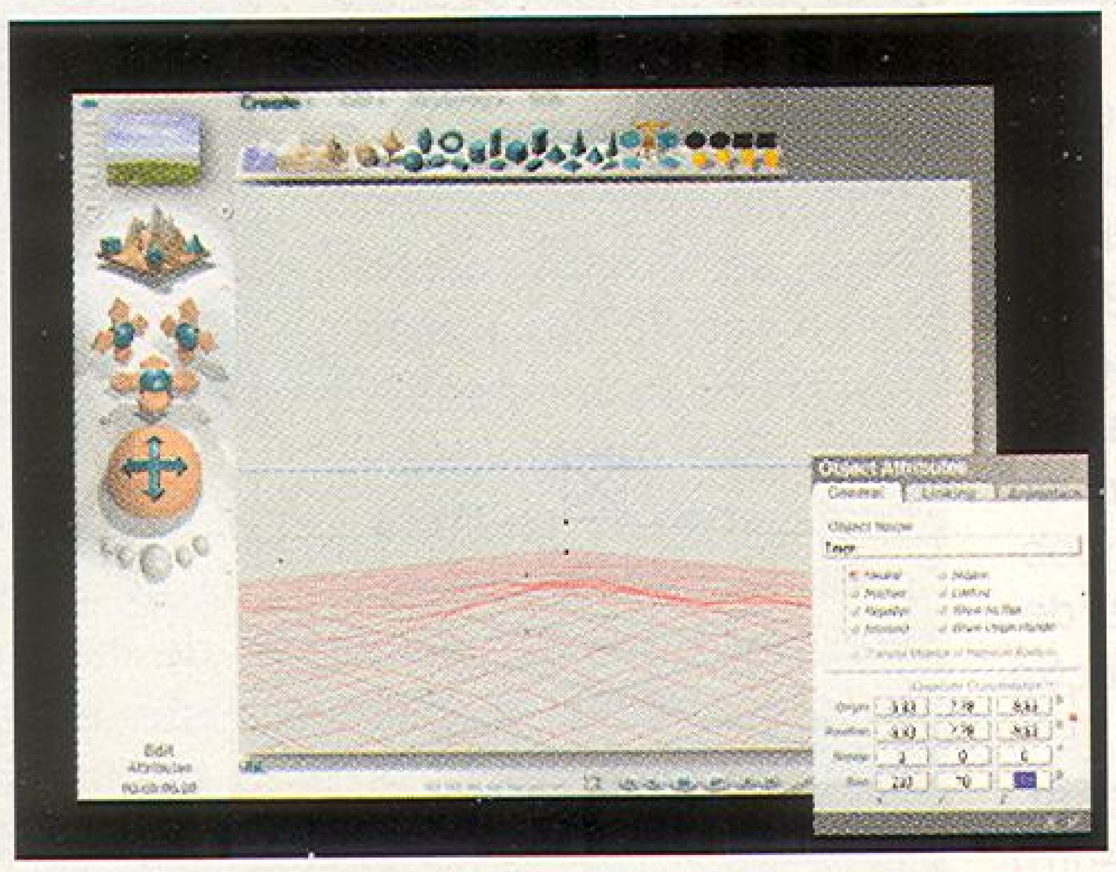
Explicarea pe scurt a intefeţei de utilizare a programului şi a celei de utilizare a Skylab-ului

GHID BRYCE 4

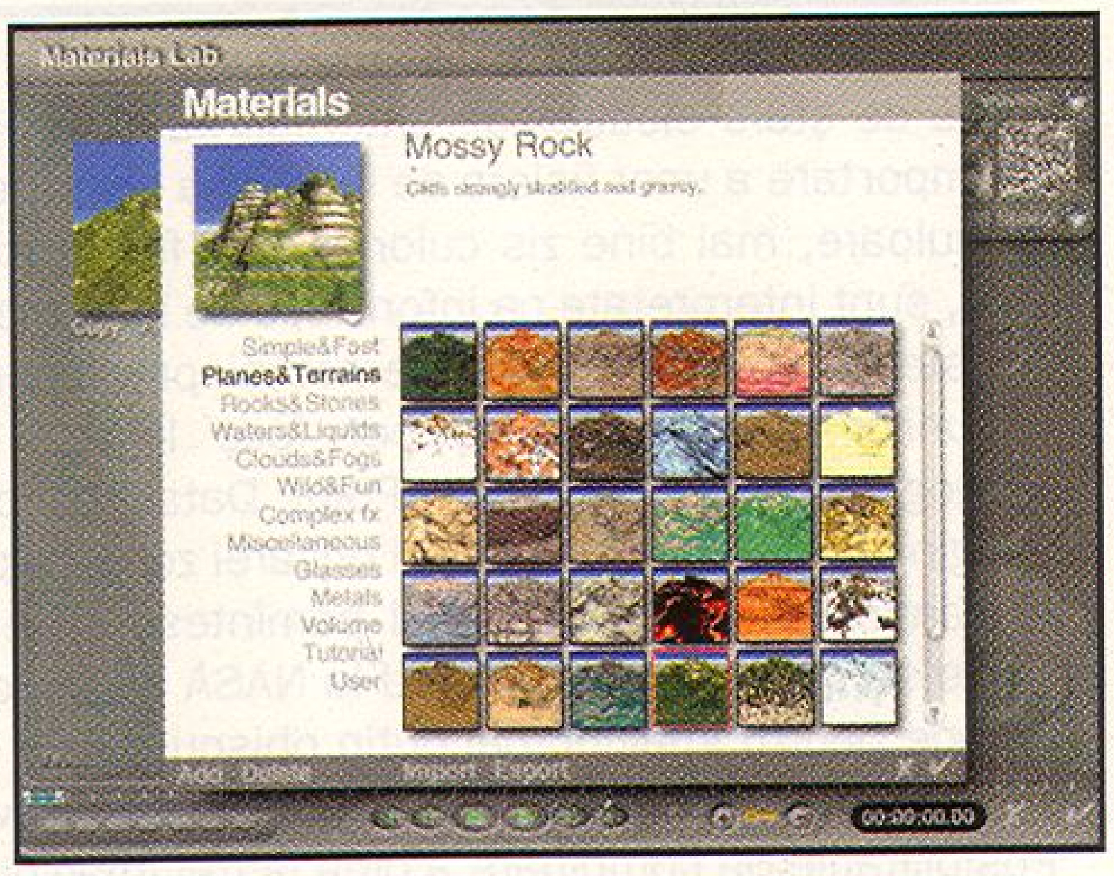
Carraibean Clear sau Classic Bryce Sunset



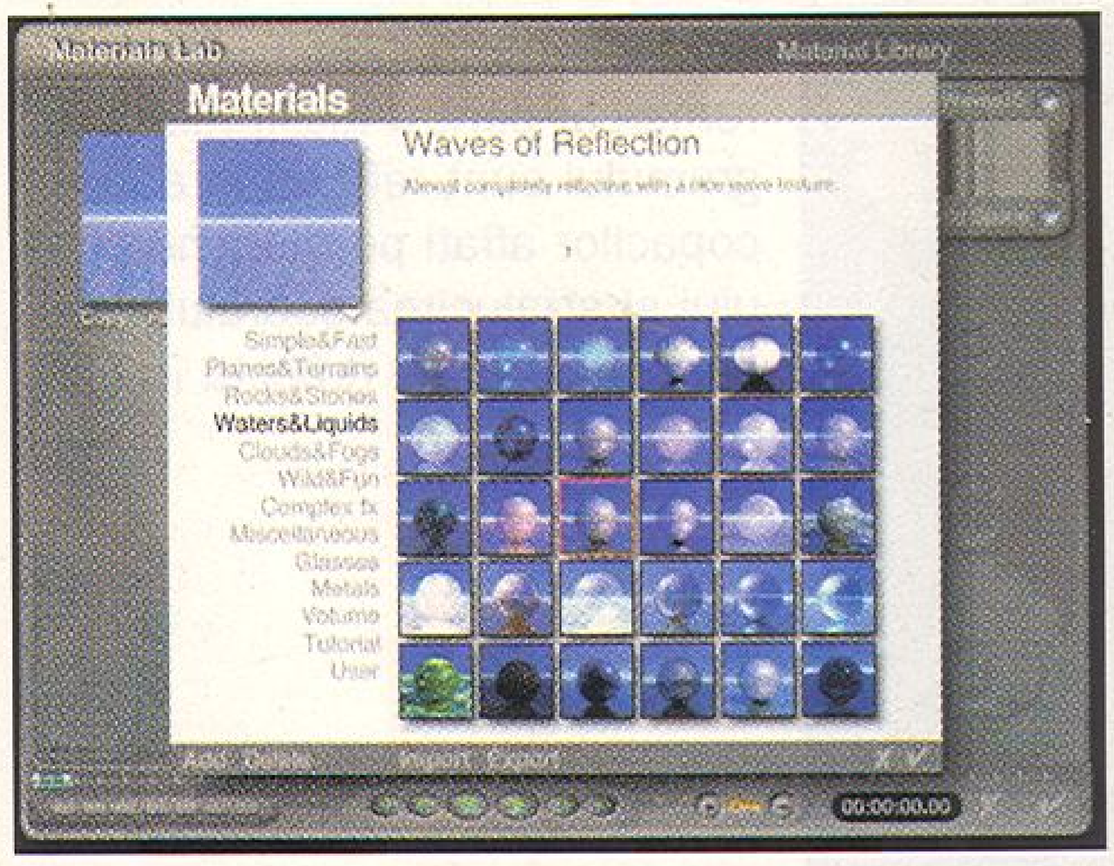
1. Selectați cu mouse-ul din toolbar-ul cu obiecte primare planul de bază, apa și munții. Doar printr-o simplă apăsare pe aceste icon-uri și ar trebui să vedeți imaginea de mai sus.



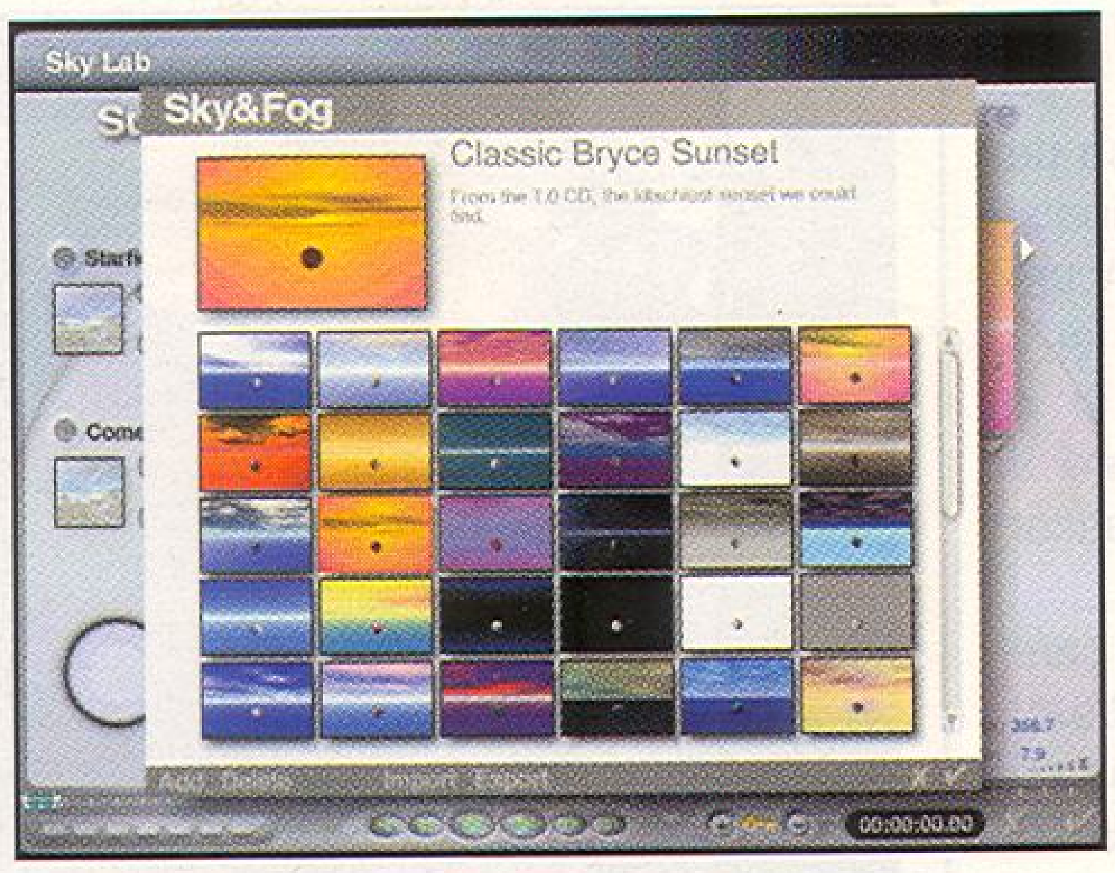
2. Apăsînd pe butonul cu litera "A" din selecția obiectului munte putem modifica atributele acestuia. Măriți dimensiunile acestuia punînd 200 pe direcția X și Y.



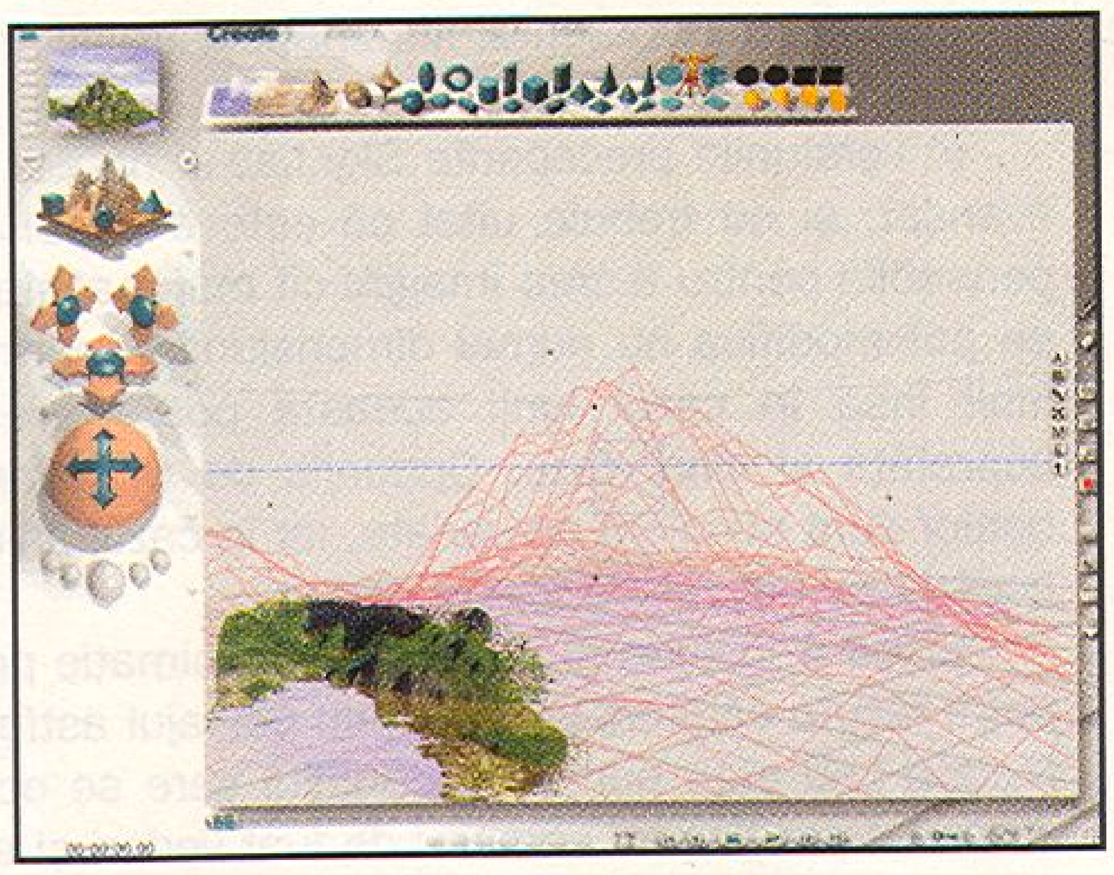
3. Selecția texturii pentru obiectul munte se face apăsînd pe butonul "M" din selecția obiectului munte. Alegeți "Mossy Rock" și printr-un spray-rendering ar trebui să vedeți imaginea de mai sus.



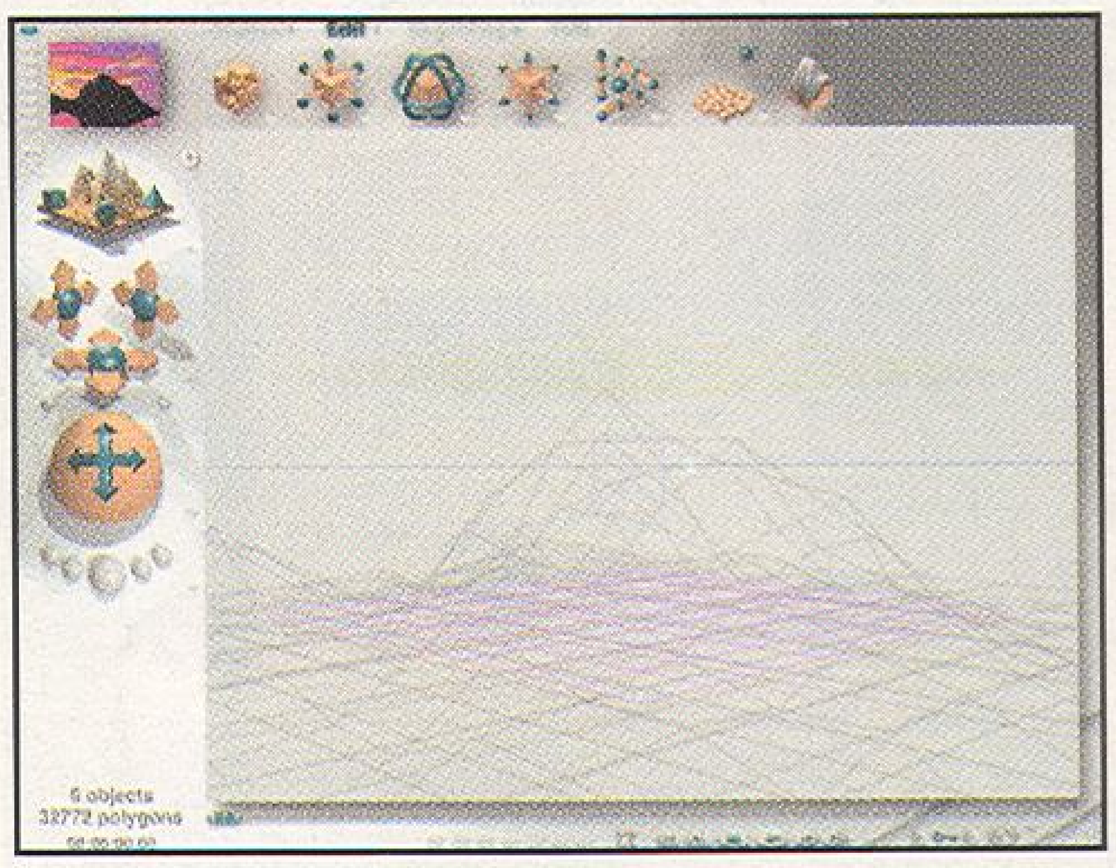
4. Selectați obiectul apă. Prin simpla apăsare pe butonul "M" din selecție puteți alege textura apei. Alegeți "Waves of Reflection"



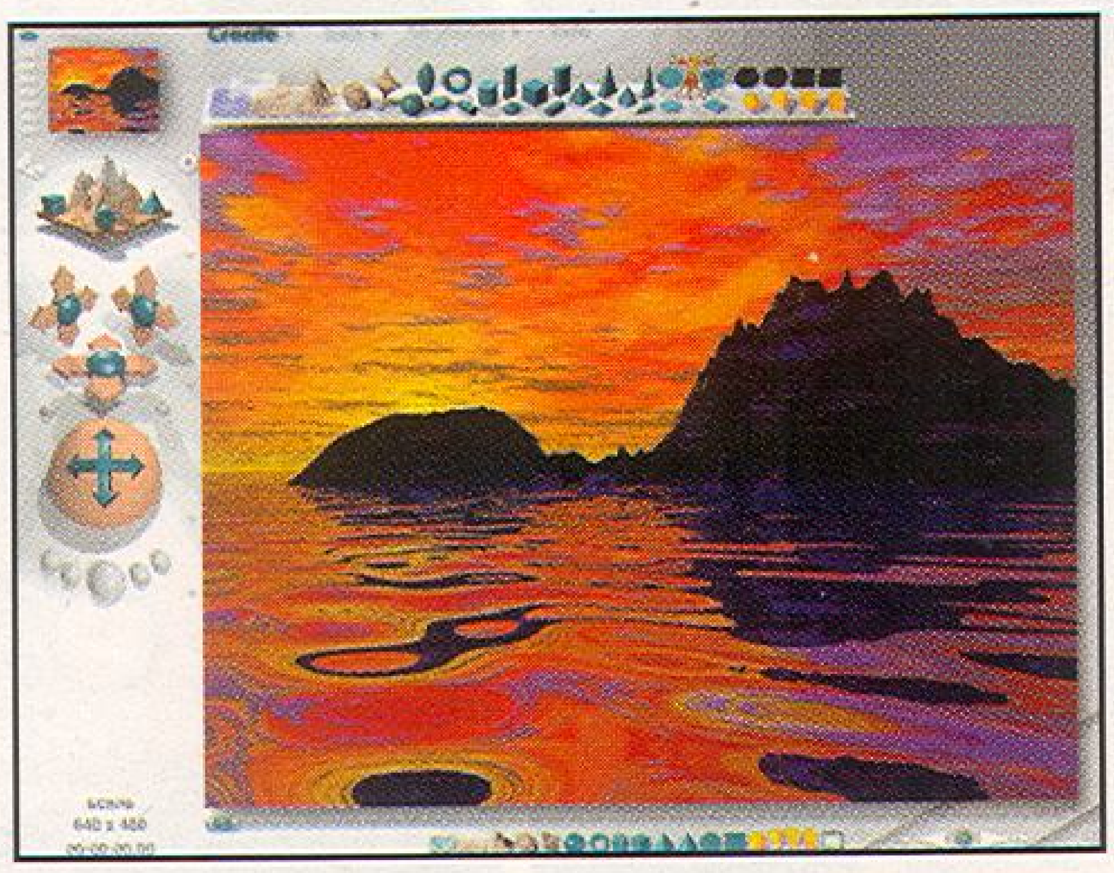
5. Selectați meniul Sky&Fog din partea de sus a ecranului de lucru apoi apăsați pe iconul care reprezintă un nor. În Sky Lab selectați apoi "Classic Bryce Sunset" pentru tipul cerului.



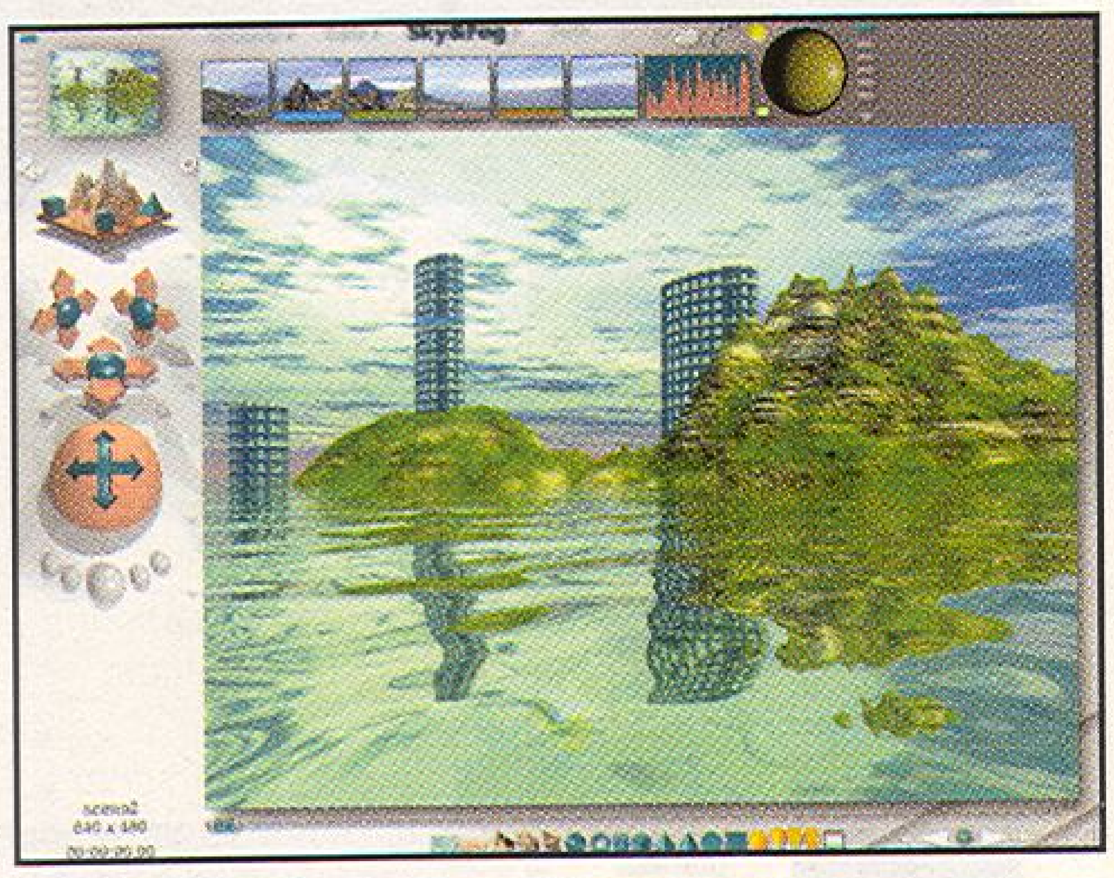
6. Planul mov este întinderea mării. Interesant de văzut spray-renderul la lucru în colțul din stînga-jos.



7. Din toolbar-ul de obiecte Bryce selectați icon-ul cu nori. Printr-o simplă apăsare este adăugat un plafon de nori.



8. Selectînd butonul de render din partea din stînga a ecranului de lucru Bryce realizați imaginea de sinteză finală. După cîteva minute ar trebui să vedeți imaginea de mai sus.



9. Aceiași imagine de sinteză după ce în SkyLab am selectat "Carraibean Clear" la tipul cerului și am adăugat 3 obiecte simple din toolbar.

La lucru cu ... Gabi Mitran

STUDIO: Claxon **REDACTOR:** Remus Gradin

După cum ați observat deja din titlu, am introdus în paginile dedicate muzicii o rubrică nouă ce își propune a aduce o nuanță științifică asupra fenomenului muzical, în special pe partea de compunere și realizare.

Am ales pentru început un specialist - Gabi Mitran, prezent pe copertile multor albume drept colaborator și inginer de sunet, din STUDIO CLAXON - studio care a fost și va fi o rampă de lansare pentru multe formații, unele deja consacrate, altele în ascensiune.

R.G.: Trupele care vin aici au partea instrumentală lucrată sau a fost realizată în acest studio?
G.M.: În general s-a mers pe o simbioză: negativele cu care au venit au fost prelucrate aici din punctul de vedere al calității (cazul negativelor înregistrate pe casete). Au fost și cazuri cînd formațiile aveau deja lucrate negativele;acum mulți - și asta e de fapt un lucru îmbucurător- vin cu negativele lucrate pe computer. Ideile sunt puse direct pe note, sunt făcute negativele în soft-uri mai mult sau mai puțin evoluate. Important este că încearcă și de multe ori reușesc; în plus există aspectul acesta că mai greu e să transmiți o idee cuiva decît să o ai în cap și să încerci singur să o materializezi. Dacă în final negativul corespunde calitativ, aici îl mai aranjem un pic ca frecvență (să aibe bassul la un nivel corespunzător) sau eventual un mixaj de nivele între instrumente pentru că de cele mai multe ori ei lucrează pe boxe care nu redau prea fidel frecvențele joase și ne trezim în studiou unde redarea este liniară cu un bass ce acoperă tot. Sunt însă și trupe cu care lucrăm de la zero : negativul în funcție de ideile lor și facem tot negativ - pozitiv.

R.G.: Ați încercat o samplare a instrumentelor în studio?
G.M.: Da, urmărind și aspectul calității, în loc să mai folosesc chitara live, am luat chitara la un moment dat cînd am avut timp, am înregistrat niște acorduri cît mai curate cu putință. După aceea am samplat, am salvat în computer cu un efect atașat (ecou, cor, distors) și atunci chitara a sunat mult mai curat decît live. Însă sunt situații în care folosind un sampler, în speță computerul care poate fi folosit ca sampler, nu poți reda anumite trăiri sau să dai balans piesei. În mod asemanător am procedat cu viori, cvintet chiar, cu violoncel, violă.

R.G.: Avantajele computerului se regăsesc în sound-ul oferit sau la nivelul utilizării?
G.M.: În primul rînd, fața de un sintetizator, un avantaj al computerului ar fi display-ul. Am văzut la tîrgurile de muzică din București clape foarte performante, de ultimă generație cu dispay-uri foarte elaborate, color unele dintre ele, totuși nu reușesc să aibă cantitatea de informație pe care o oferă computerul pe monitor. În concluzie cu clapa se lucrează foarte stufos în producerea unui negativ. Cu computerul în schimb, poți verifica toate stările de track-uri dintr-o privire pe display.

R.G.: Clapa aceasta poate fi folosită ca keyboard la calculator într-un program MIDI sequencer?
G.M.: Pot să o interfațez MIDI și să folosesc placa de sunet a computerului ca generator de instrumente. Însă folosesc clapa în acest mod doar la realizarea negativelor pe computer; mă ajută foarte mult pentru că este destul de incomod să lucrezi cu mouse-ul, să pui notele pe o claviatură virtuală. Lucrul cu mouse-ul este facil pentru cei care nu cunosc note, care nu știu abc-ul pianistic, pentru că ei tatonează - lucrează prin încercări.

R.G.: În cazul în care la o interpretare live, notele au fost introduse la un pas inegal (timpi necorespunzători), există o funcție specifică de corectare?
G.M.: Dacă lucrezi cu sequencer-ul clapei, ea poate să facă acest lucru prin operația de cuantizare a notelor. Cuantizarea poate fi realizată la doime, optime etc. și automat așază toate notele pe un anumit timp. La fel de bine și computerul are aceași funcție.

Clapa mă mai ajută și în studio la mixaj pentru că înregistram semnalul analogic prin conversie într-un multitrack ROLAND VS 880.

R.G.: Ce este acest multitrack ROLAND și cam la ce folosește?
G.M.: Roland VS 880 este destul de bine cunoscut în lumea celor care se ocupă de muzica, este foarte facil, un aparat de dimensiuni destul de mici. El conține 8 track-uri, dintre care 4 se pot înregistra sincron , după care pot fi playate pînă la 8 track-uri. De exemplu dacă avem în studio un grup de 8 instrumentiști pot să trag 4 track-uri (adică sunt înregistrați simultan un grup de 4), după care îi introduc pe ceilalți 4 pe alte 4 track-uri.

R.G.: Deci la acest multitrack avem disponibile numai 8 track-uri?
G.M.: Nu. Mai mult, el are o matrice de 8 linii - 8 coloane ceea ce duce pînă la 64 de track-uri virtuale dintre care repet numai 8 sunt playabile. Deci pot să selectez 8, am posibilitatea să le premixez și să mă întind pînă la 64. Rareori se depășesc 12, 14, sau 16 track-uri audio.

Ce mai are multitrack-ul sau digital workstation după cum scrie pe el: permite stocarea multor informații legate de starea track-urilor la un anumit moment, exact cum se întîmplă la sequencerele de pe computer, cam așa are el unele semnale interne (soft-ul lui e prevăzut cu acestea) care memorează stările track-urilor la un moment dat. El poate memora o stare a unui equalizer în 3 benzi (corecția de joase = equalizer



parametric, la fel cea de medii și cea de înalte).

R.G.: Care ar mai fi restul aparaturii folosite în editarea muzicală, prezente aici în studio?
G.M.: Ar mai fi un mixer mare - FOSTEX 820 cu 20 de track-uri, corecții parametrice în bass și în medii, corecție fixă în domeniul frecvențelor înalte. Mai avem monitoarele de unde auzim tot ceea ce procesăm, o stație de amplificare pentru monitoare (boxe) iar dincolo în camera izolată fonic avem un spliter pentru căști, microfoane AKG c1000.

R.G.: Ce calculator folosiți în studio?
G.M.: Computerul este un Pentium la 200Mhz, 32MB RAM, HDD 3.5, unitate ZIP, placă de sunet AWE 64 Gold, CD recorder.

R.G.: Avînd în vedere că mulți au acasă un calculator și vor să lucreze piese muzicale, ce le recomandați?
G.M.: Legat de producerea pieselor la nivel de amatori, chiar și cu o placă YAMAHA OPL3 se poate face muzică cu condiția să stăpînească foarte bine softul respectiv. Aici există mai multe categorii. Unii lucrează cu softuri care procesează direct WAV-uri (sampling-uri) cu softuri mai puțin performante care pot procesa sampling-uri în 8 biți (calitatea este inferioară). Astfel cu o placă mai puțin performantă, operatorul își poate face propriile negative, chiar și pozitive folosind microfonul de la placa de sunet.

R.G.: Dacă cineva are o placă de sunet mai bună, poate realiza și o muzica pe măsură?
G.M.: Și da și nu. Aici este deja vorba de un tandem: placa de sunet și soft. De exemplu sunt mulți care au o placă performantă și continuă să lucreze cu softuri care prelucrează WAV-uri pe 8 biți, pentru că au pornit de mai demult cu acest program, îl stăpînesc, li se pare facil, iar cînd dau peste un program cu adevărat profesional și cu care pot ajunge la niște performanțe mult mai mari clachează.

R.G.: Ne puteți spune cam cu ce softuri lucrează trupele?
G.M.: Mulți lucrează cu IT datorită facilității cu care se operează. Iei niște WAV-uri, le aranjezi, le mai modifici însă calitatea lasă mult de dorit cu toate că pe versiunile noi de WINAMP sună mult mai bine negativele lucrate în IT. Ca softuri performante aș enumera la sequencere CUBASE - un soft care a pătruns cu greu în lumea PC-urilor. El a fost inițial implementat pe ATARI și într-o perioadă era programul care monopoliza toate studiourile muzicale din lume. Odată cu dezvoltarea PC-urilor, CUBASE a fost adaptat și pentru ele. Practic cei care s-au ocupat de muzica îl folosesc și acuma și îl consideră programul cel mai bun deși după părerea multora există programe mult mai bune cum ar fi CAKEWALK. Sunt versiuni noi de CAKEWALK începînd de la 6.0 care au foarte multe noutăți: lucru mult mai rapid plus alte aspecte care măresc versatilitatea programului. CAKEWALK poate lucra și cu WAV-uri și cu semnale QMIDI, iar cu o placă de sunet adecvată poți să transferi în placa de sunet anumite WAV-uri, poți să le definești ca instrumente iar CAKEWALK-ul știe să le folosească la fel ca orice alt instrument MIDI.

R.G.: Deci în concluzie pentru a face o melodie bună pe calculator nu e nevoie de o placă de sunet foarte scumpă.
G.M: Da. Omul își poate lucra foarte bine acasă pe o placă de sunet obișnuită melodiile și ajunge în studio pe o placă performantă unde constata cu o plăcută surpriză că sună mult mai bine ceea ce a lucrat.

În final ca idee, așa, ca ABC, ce trebuie să urmărească un băiat care vrea să se apuce de realizarea unui negativ: în primul rînd secția ritmică, urmată de bass, după care instrumentele adiționale pentru armonie, voci după care de probă poate chiar să verifice cum sună și cu pozitivul. Mult succes.

Paint Shop Pro 6

PRODUCĂTOR: JASC **DISTRIBUITOR:** JASC **REDACTOR:** Adrian Dorobăţ



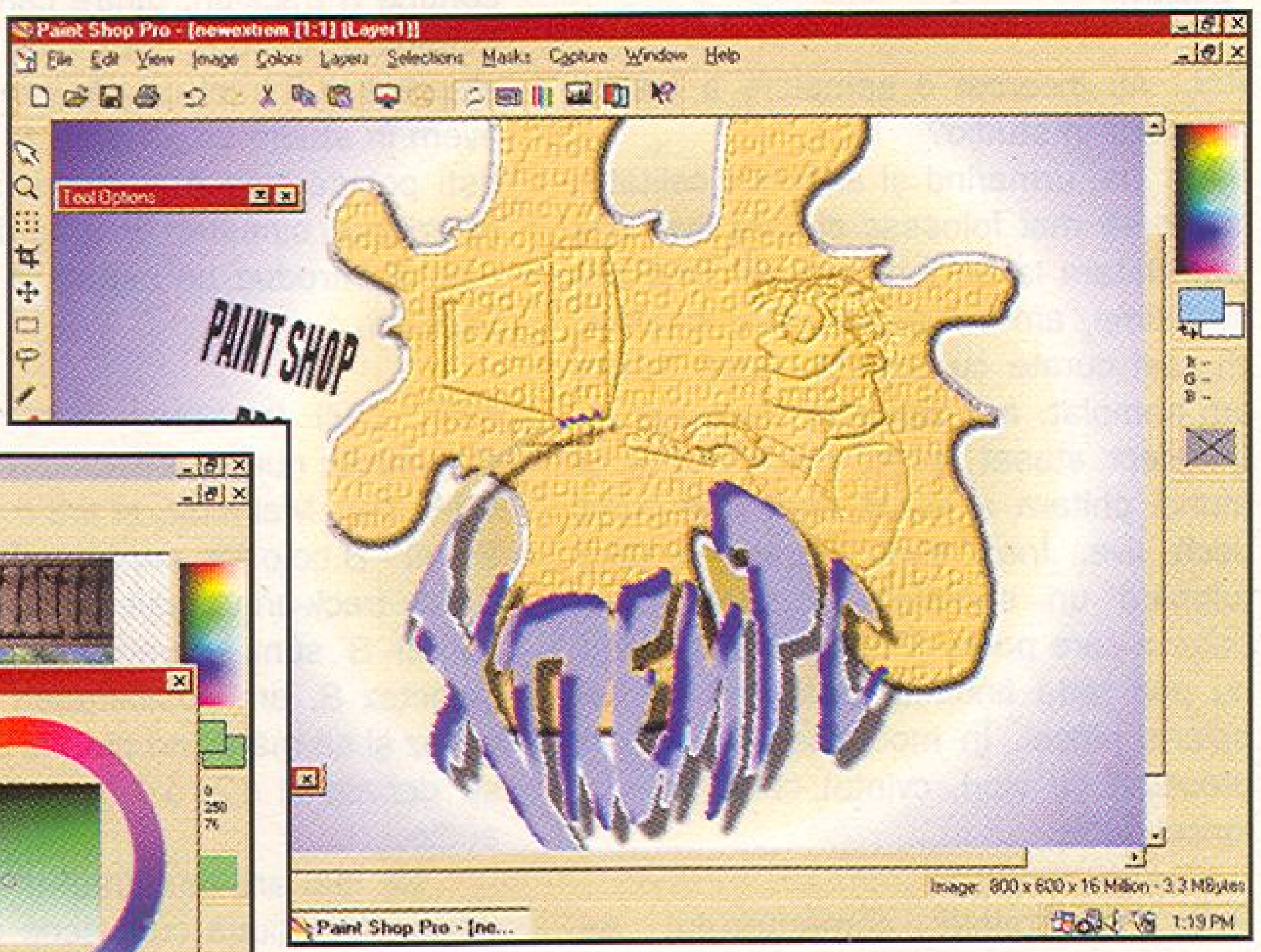
”mai nou programul are integrat un cuplu de instrumente pentru grafică vectorială. Grafica vectorială implică aproximarea formelor prin funcţii matematice şi de aceea imaginile obţinute prin această tehnică pot fi mărite fără pierdere de calitate”

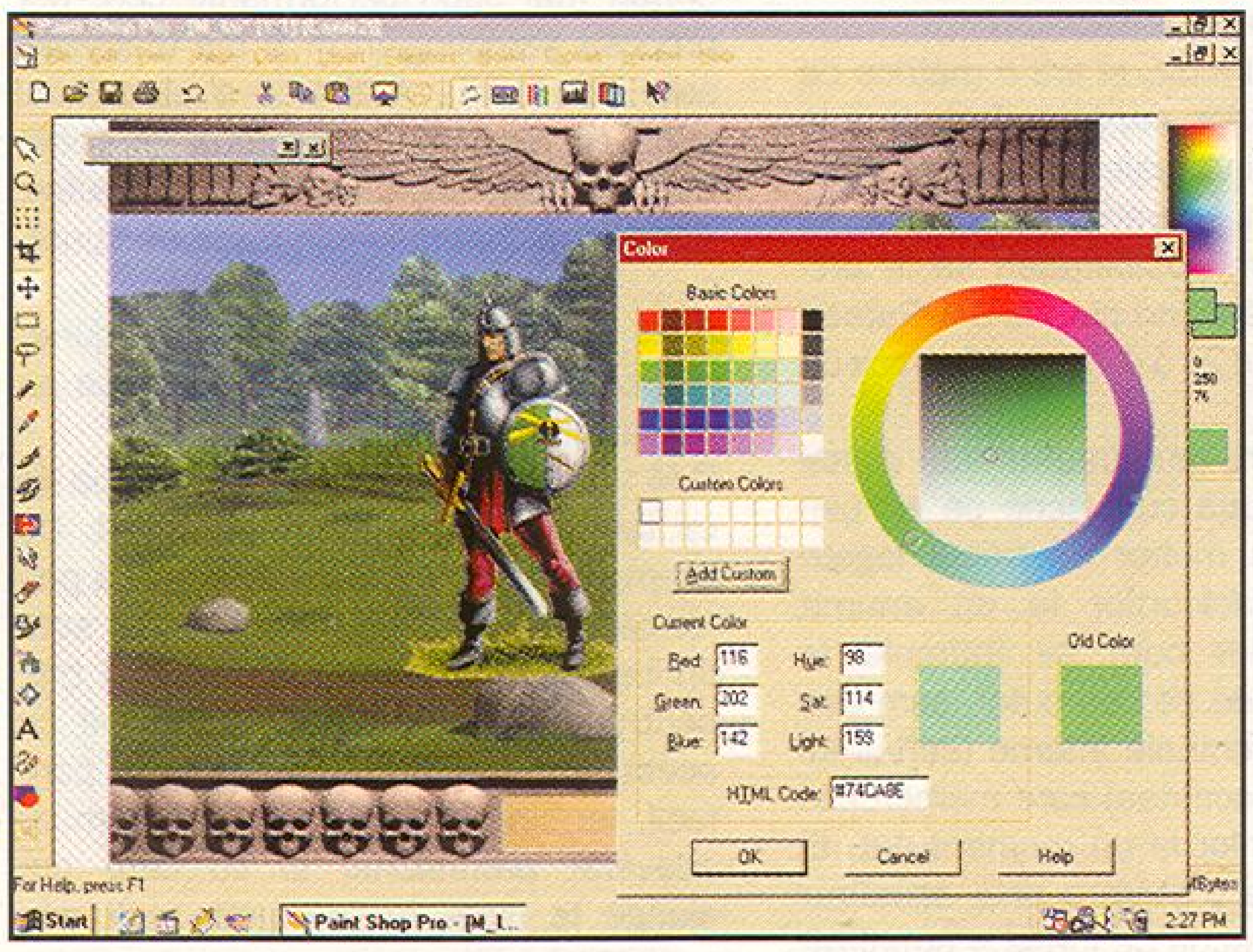
Paint Shop Pro cu extensia sa Animation Shop s-a dovedit de ceva vreme un concurent serios pe piaţa programelor de grafică şi a reuşit chiar să se apropie de performanţele Photoshop-ului, dar la un preţ mult mai atractiv. Iată că acum produsul celor de la JASC Software a ajuns la versiunea 6.0 (respectiv 2.0 pentru Animation Shop) şi aduce o mulţime de îmbunătăţiri.
Deşi încă în beta testing, programul s-a dovedit a fi extrem de stabil şi fiabil, toate facilităţile funcţionînd impecabil.

Desen vectorial

Primul semn de progres pentru Paint Shop Pro 6 apare în domeniul tools: mai nou programul are integrat un cuplu de instrumente pentru grafică vectorială. Grafica vectorială implică aproximarea formelor prin funcţii matematice şi de aceea imaginile obţinute prin această tehnică pot fi mărite fără pierdere de calitate. În general există tendinţa ca programele de desen vectorial să fie separate de cele freehand, dar programele de grafică mai noi cuprind ambele variante şi iată că această opţiune apare şi în PSPro. Modulul de desen vectorial conţine două instrumente: Draw tool şi Preset Shapes. Draw tool poate fi folosită pentru a desena fie linii drepte, fie în modul freehand iar Preset Shapes desenează cercuri / elipse şi pătrate / dreptunghiuri. Pentru acestea se poate controla modul de îmbinare a segmentelor şi stilul de umplere: contur, fill interior sau ambele. Orice construcţie vectorială poate fi apoi modificată în modul Node Editing. Toate operaţiile de desen vectorial se fac într-un layer special în care se poate crea de acum chiar şi textul. Acesta a primit o fereastră specială de editare în care se poate specifica modul în care va fi creat: vector,

Dreapta: chiar dacă nu se ridică la un nivel fantastic, tool-urile disponibile în PSP6 îţi permit realizarea unor imagini destul de "dubioase".





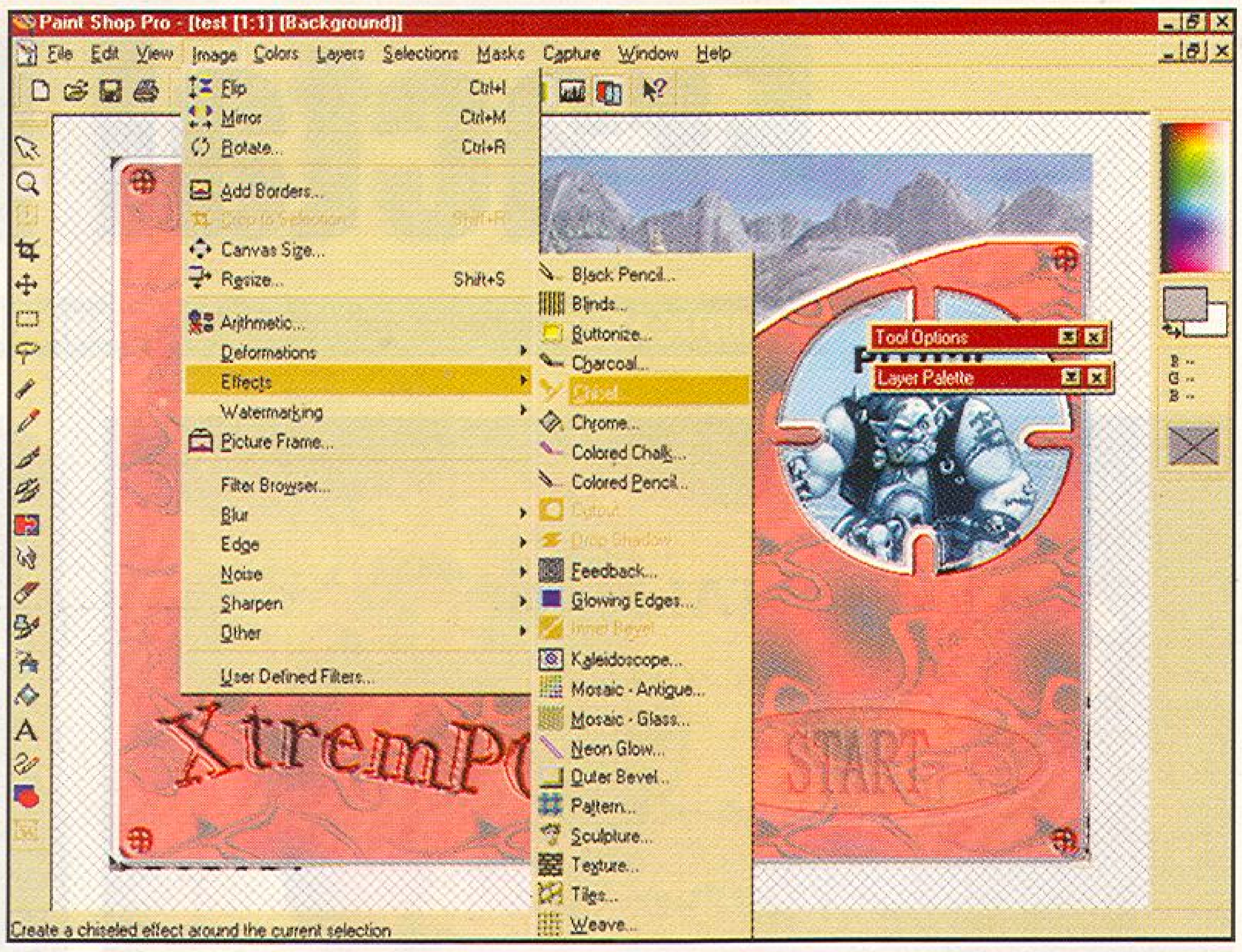
Stînga: Paleta de culori, deşi cu un aspect destul de ciudat, îţi permite ca în orice program alegerea şi aplicarea oricărei culori dorite.

floater sau selecție. Ca și Photoshop-ul Paint Shop Pro acceptă acum text scris cu diverse culori, fonturi, stiluri sau mărimi de caractere. În plus, textul poate fi plasat pe un pistă vectorială care poate fi o linie sau o curbă Bezier și va lua forma acesteia. Pista poate fi modificată ulterior și textul se va adapta schimbării.

Opțiuni și facilități

Biblioteca de efecte și deformări a crescut simțitor, doritorii de efecte speciale avînd acum la dispoziție peste 25 de noi modalități de transformare a imaginii. Dintre acestea merită amintite Bevel, Sculpture, Texture și Tiles la efecte și deformările CurlyQ's, Ripple și Rotating Mirror. Sculpture este similar Bas Relief-ului din Photoshop, dar dă rezultate mai bune pe imaginile color iar Texture și Tiles corespund la Texture și Mosaic Tiles. În general efectele sunt cam aceleași cu cele din Photoshop dar pot fi configurate în detaliu.

Paint Shop Pro utiliza layere încă de la versiunea 5.0, iar opțiunile legate de acestea au fost acum simplificate. Acum ele se pot manevra mai ușor din noua fereastră de gestiune și se pot adăuga layere de ajustare cu ajutorul cărora pot fi modificate simplu și eficient strălucirea, tonalitatea, și multe alte caracteristici ale imaginii. Pentru obținerea unor efecte interesante, pe layerele de ajustare se pot aplica gradienți multicolori, introduși și ei în această versiune. Mai există și posibilitatea aplicării unui layer-ramă pe imagine cu opțiunea Image Frame, ceea ce conferă imaginii un aspect de tablou.



Paint Shop Pro 6 are o multitudine de efecte, unele dintre ele nefiind obținute la alte programe chiar ca Photoshop decît prin diferite plugin-uri care de multe ori costă o groază de bani.

Control și interfață

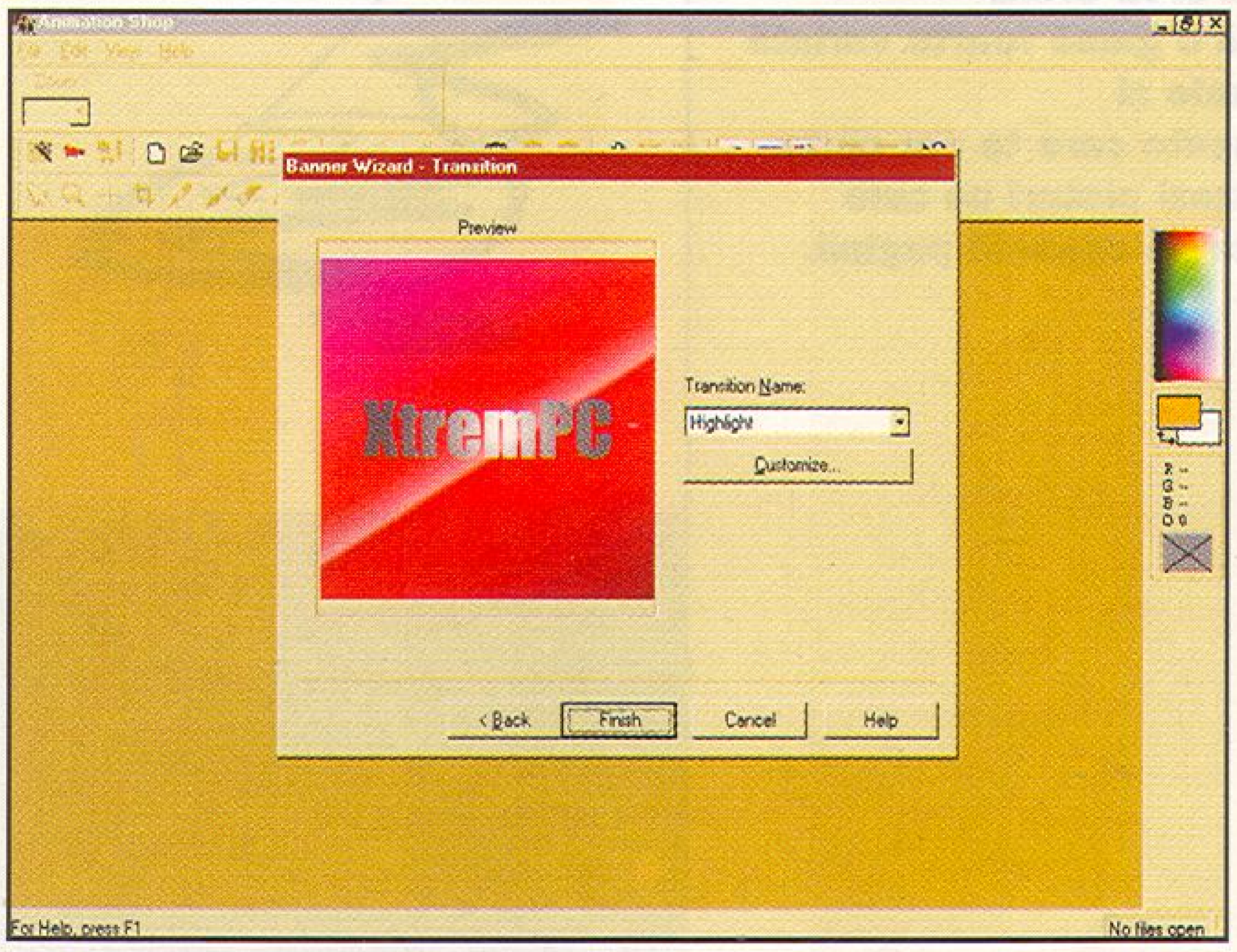
Interfața cu utilizatorul a fost mult îmbunătățită, fiind introduse slidere ca alternativă a controlului numeric al inputului. Dar aspectul care produce cea mai plăcută impresie este că paletele de opțiuni cel mai intens folosite, Tools Options și Layer Palette au fost setate în mod implicit să se închidă atunci cînd nu sunt utilizate. Este însă de ajuns să treci cu mouse-ul pe deasupra lor și acestea se vor deschide din nou pentru perioada în care sunt folosite. Se obține astfel un spațiu de lucru mult mai degajat, spre deosebire de alte programe, chiar și de Photoshop, unde ferestrele ajung să ocupe o treime din spațiul vizibil dacă nu stai să le așezi sau să le închizi la fiecare minut ce trece. Utilizatorul beneficiază și de undo și redo multiplu al căror număr de nivele depinde doar de cantitatea de memorie alocată.

Animation Shop

În ceea ce privește Animation Shop, acesta a fost gîndit inițial ca un program de animație capabil să lucreze fie pe cont propriu fie împreună cu Paint Shop Pro. De-a lungul timpului legătura dintre ele a devenit tot mai strînsă și Animation Shop a fost nevoit să se dezvolte pentru a ține pasul cu fratele mai mare. El a fost dotat cu o duzină de noi efecte și tranziții cu care se pot realiza efecte de calitate: Iris Whipe, Pin Wheel, Wedge Wipe și Sliding Boxes sunt doar cîteva dintre acestea. Efectele pot fi inserate la un anumit punct în animație sau se pot aplica doar asupra frame-urilor selectate. Dacă modificările care se pot aplica în Animation Shop nu sunt suficiente frame-urile pot fi exportate direct în Paint Shop Pro, fără ca imaginile să trebuiască salvate și apoi deschise. Acest lucru se realizează cu noul duo de acțiuni: Export to Paint Shop Pro și Update back to Animation Shop.

Atenți la mișcările concurenței, cei de la JASC Software s-au orientat și ei către Web, incluzînd în Animation Shop un editor de bannere: Banner Wizard. Utilizatorul nu trebuie decît să introducă textul care trebuie animat, opțional un background și să stabilească efectul care va fi aplicat asupra textului (Backlight, Flag, Marquee, Bouncing, Highlight, Drop Shadow). Animation Shop va renderiza animația într-un GIF animat pentru care va calcula apoi timpul de download ca să ofere o idee despre cît de ușor de accesat va fi pagina Web în care va fi plasată respectiva imagine.

Paint Shop Pro are ca avantaje faptul că acceptă plugin-urile pentru Photoshop, are un program de animație integrat și costă sensibil mai puțin decît Photoshop-ul. În plus, ergonomia și configurabilitatea ridicată a programului îl recomandă celor care sunt începători în ale graficii pe calculator și editarea de imagine și de ce nu, chiar și profesioniștilor. În mîinile potrivite Paint Shop Pro poate da mai ușor și mai repede aceleași rezultate ca Photoshop-ul, dacă nu unele mai bune.

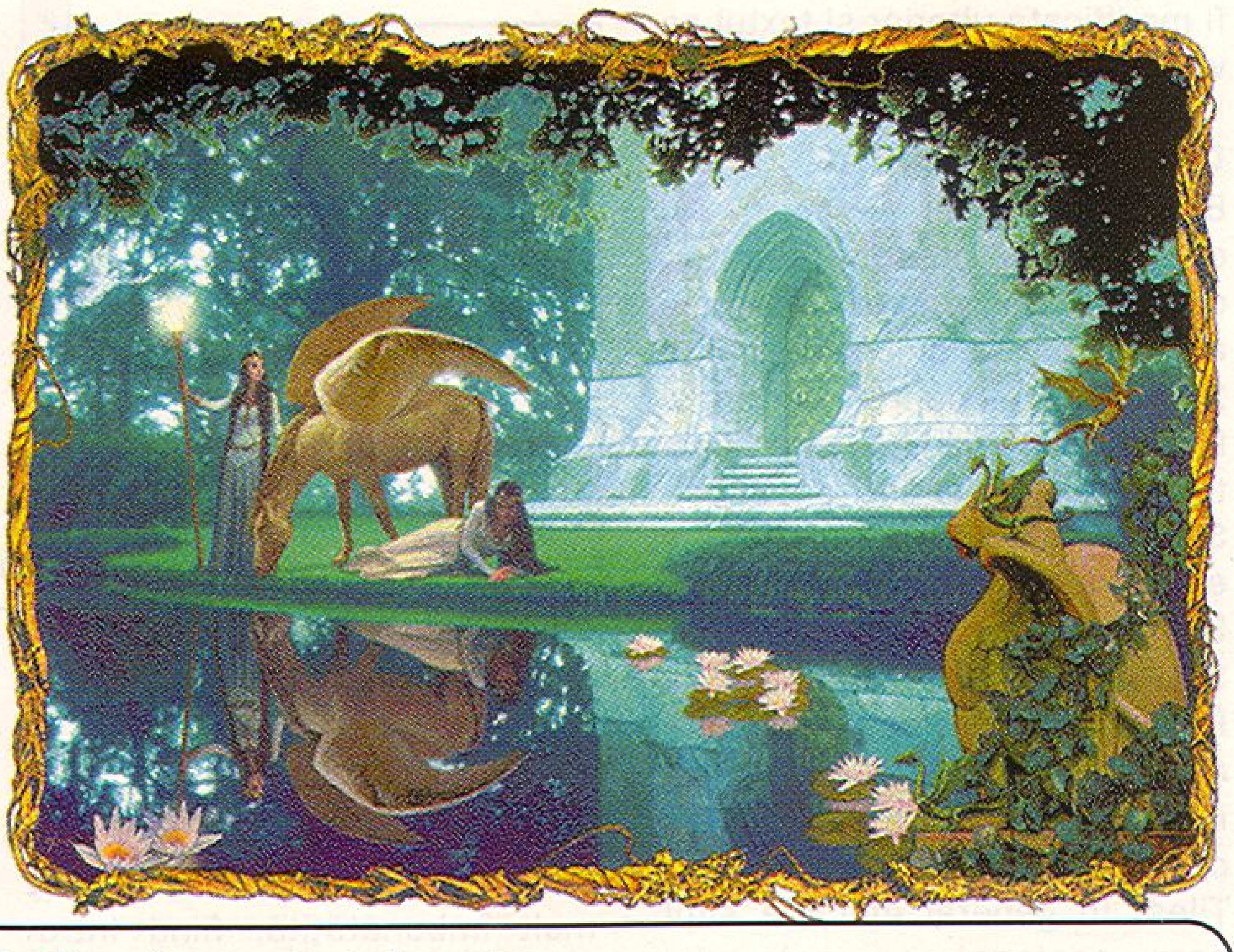


Apelînd poate la modelul Photoshop, Paint Shop Pro 6 include un program gratuit alături de softul de bază: Animation Shop. Este evident...un soft pentru creat animații.

Fractal Painter 5

PRODUCĂTOR: Metacreations **DISTRIBUITOR:** Flamingo Computers **REDACTOR:** Cristi Radu





După cum se poate vedea, pictura ”nu are” nici un fel de legăturră cu calculatoarele...

Mulți cred că pictura nu are nici o legătură cu calculatoarele, instrumente ale preciziei prin definiție. Și totuși pictură se poate face oriunde atîta timp cît ai uneltele necesare. Painter este una dintre aceste unelte, și se pare chiar cea mai bună.

Interfață

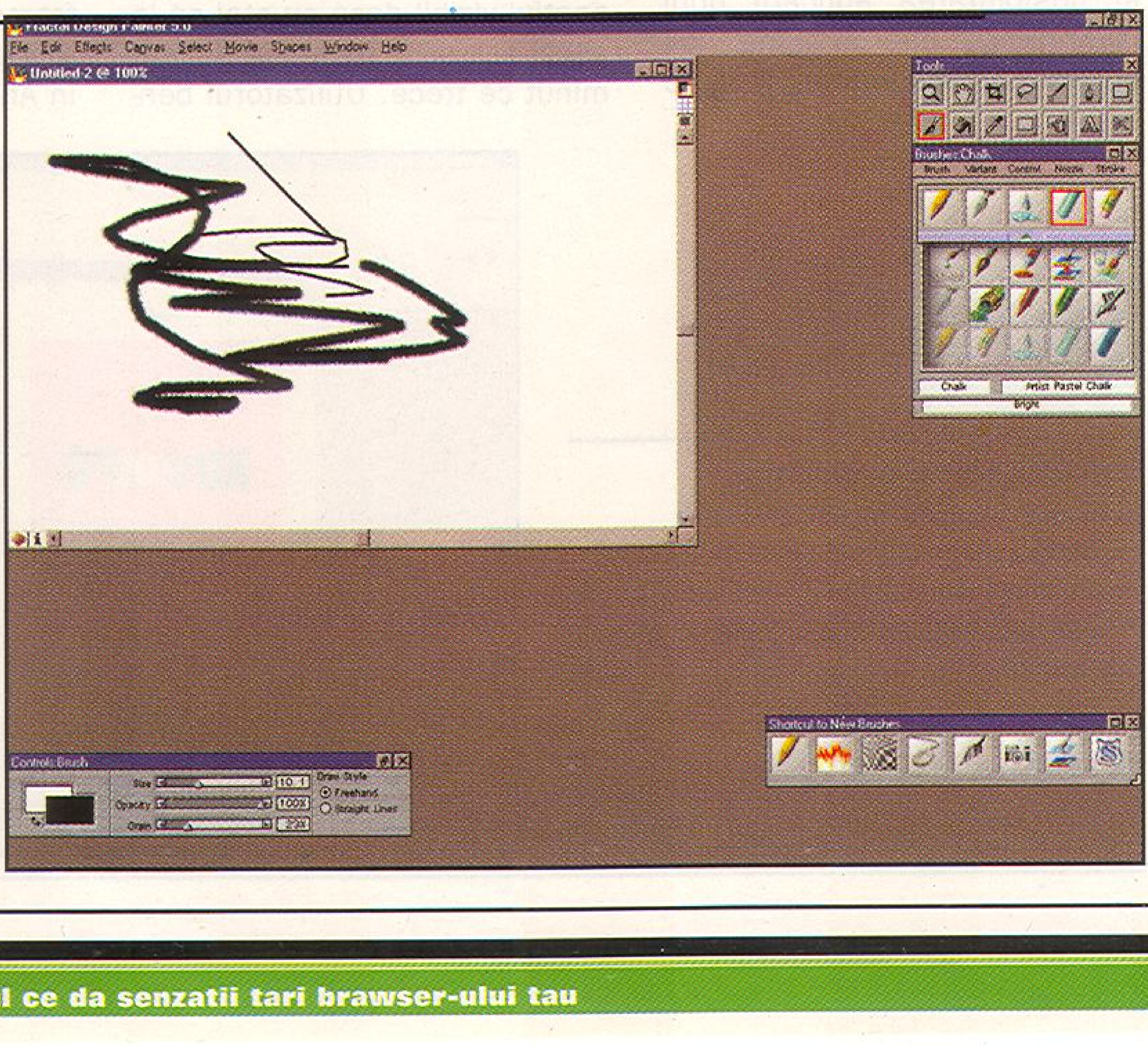
Ca la toate programele produse de Metacreations, interfața programului este deosebită. Este mai ușor de înțeles decît cea din Bryce deoarece sunt păstrate particularitățile ferestrelor Windows, totuși orice altă asemănare cu alte programe de grafică se oprește aici.

Painter dispune de trei componente de bază ale interfeței: sculele de lucru, materialele de bază pentru hîrtie și texturi și trusa de creioane.

Sculele de lucru sunt foarte asemănătoare cu cele întîlnite în alte programe de grafică, ca în cazul Phtoshop-ului de exemplu. Există scule de selecție a unei zone din imaginea pe care lucrezi, ca și scule pentru editarea unui text. Totuși se vede că avem de-a face cu un program axat spre desenare mai mult decît spre editare deoarece sculele destinate creației sunt mult mai bine definite și dezvoltate.

Trusa de creioane conține toate variantele imaginabile de instrumente de scris. De la banalele creioane colorate și carioci pînă la pensule, cărbuni și spray-uri. Lucrul cel mai interesant este faptul că aceste unelte nu au doar denumirea de cărbune sau creion ci se comportă pe hîrtie exact așa cum s-ar comporta în realitate. O pensulă nu lasă de exemplu urme uniforme prin locurile pe unde trece ci culoare este mai intensă doar în locurile unde

Interfața programului este intuitivă și îți oferă totodată o gamă foarte variată de pensule și instrumente care te vor ajuta să realizezi picturi ca cele prezente pe această pagină.





mouse-ul sau creionul digital a poposit mai mult. Părţile laterale ale urmei lăsate de o pensulă conţin urme ale firelor de păr răzlețe exact ca în realitate.

Toate atributele şi caracteristicile unei unelte de desen pot fi setate într-o căsuţă separată care conţine informaţii despre dimensiunile, opacitatea şi fineţea acesteia. Din fericire pentru cei care nu sunt prea siguri pe mîna lor, tot în această căsuţă există o opţiune de desenare care ia în considerare doar două puncte consecutive pentru a trasa o linie dreaptă între acestea. Desigur poţi să fi şi foarte bun pictor şi să mai ai nevoie din cînd în cînd de o linie dreaptă...

Felul în care fiecare unealtă de desenare apare pe hîrtie poate fi editat prin accesul la unul din meniurile disponibile în căsuţa care conţine trusa de creioane. Mai mult decît atît fiecare nouă modificare poate fi salvată cu un nume nou pentru ca mai tîrziu să poată fi accesată în vederea refolosirii. Sau pentru cei care dispun de acces Internet, există şi varianta încărcării de pe reţea a uneltelor care nu sunt deja încărcate în program.

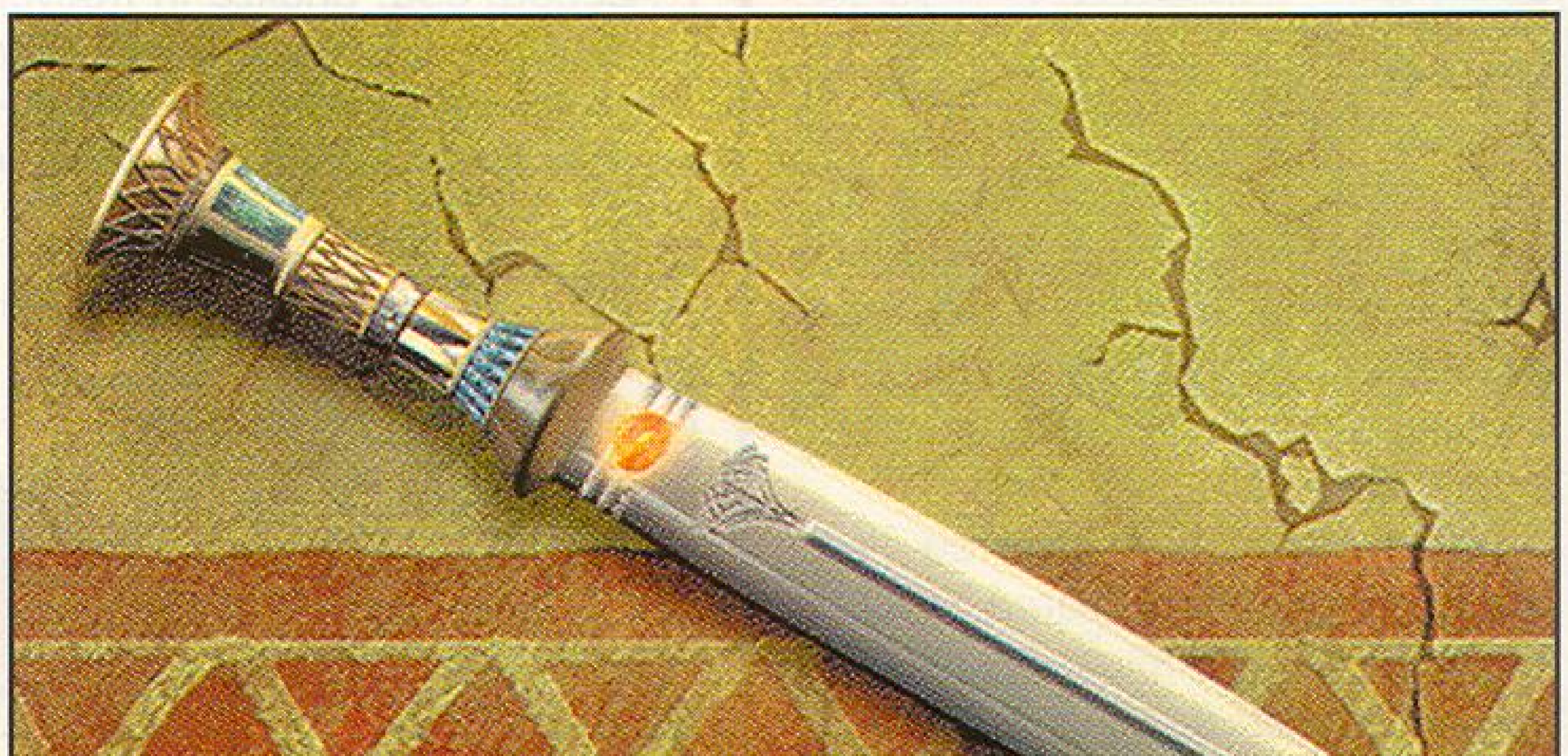
Trusa de materiale este împărţită în două componente: selectorul de culoare şi mapa cu hîrtie. Selectorul de culoare constă dintr-un cerc în care sunt reprezentate toate culorile de bază. În centrul cercului se afă variaţia în saturaţie a culorii selectate.

Mapa de hîrtie conţine texturi destinate felului în care se comportă uneltele de desenare pe suprafaţa de desen. Există suprafeţe care sunt în totalitate confecţionate din materiale textile iar felul în care sunt ţesute acestea devine evident în momentul în care începi să desenezi. Suprafeţele şi implicit materialele pot fi modificate sau încărcate de pe harddisk sau de pe Internet.

Materialele pot fi folosite nu numai la determinarea calităţii suprafeţei de desenare dar şi pentru a crea unelte de desenat unice prin felul în care se comportă

Plug-in-uri dinamice

De altfel Painter se bazează foarte mult pe module care pot fi adăugate din exterior. Sistemul de plug-in-uri este foarte asemănător cu cel din Photoshop acestea fiind încărcate automat dintr-un director special în momentul lansării în execuţie a programului.



Plug-in-urile din Painter sunt în marea lor majoritate asemănătoare cu cele din Photoshop. Există cele obişnuite care se referă la îmbunătăţirea modului de afişare dar şi cele mai complexe, într-un fel mai specifice tipului programului care pot transforma o poză obişnuită într-o pictură de Van Gogh de exemplu. Cel mai interesant plug-in pare să fie însă cel care controlează luminarea unei suprafeţe. Interfaţa acestuia permite alegerea mai multor surse de lumină, selectarea direcţiei de luminare dar şi a tipului luminării. Păcat că astfel de plug-in-uri nu există şi în alte programe de editare grafică...

Posibilităţile de editare a imaginilor depăşesc caracteristicile unui program obişnuit de grafică şi se apropie foarte mult de programele de desen vectoriale. Posibilităţile de extrudare, orientare şi alungire a imaginilor sunt foarte mari tocmai datorită manipulării vectoriale a oricărei selecţii din imagine.

Surprinzător Painter-ul conţine şi un modul de animaţie. Deşi nu foarte avansat acesta permite controlul vitezei de afişare a cadrelor într-o secundă dar şi execuţia unor scripturi într-o anumită poziţie sau inserţia unui film în film.

Comunitatea Painter

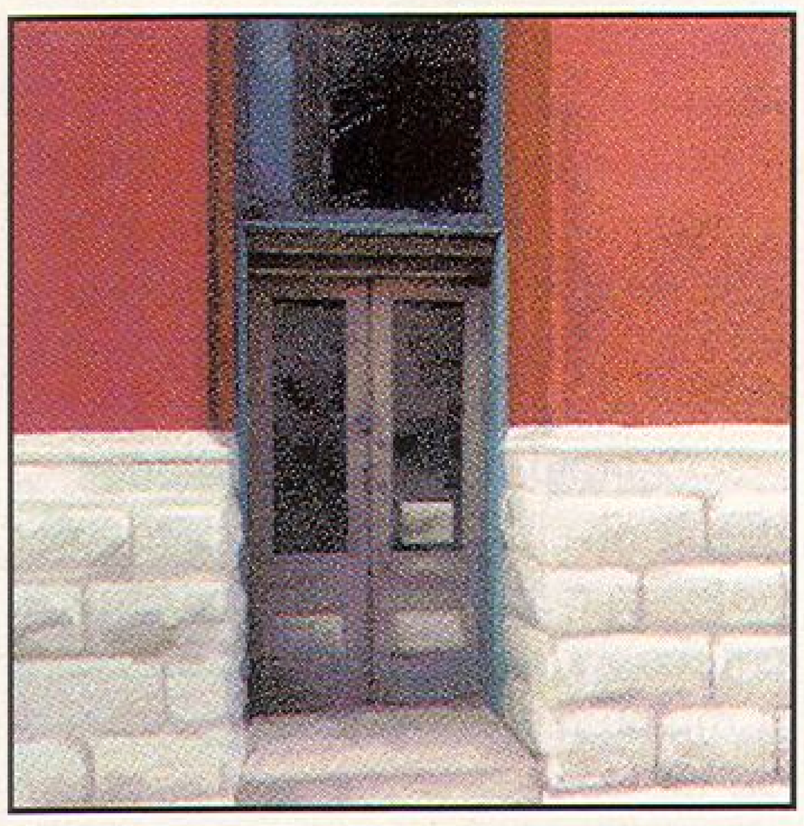
Ca şi în cazul Bryce, Painterul are o mulţime de susţinători care se întîlnesc pe Internet pentru împărţi impresii şi plug-in-uri. De aceea, acest program nu are şanse de a îmbătrînii prea repede iar grafica pe calculator nu va avea decît de cîştigat.

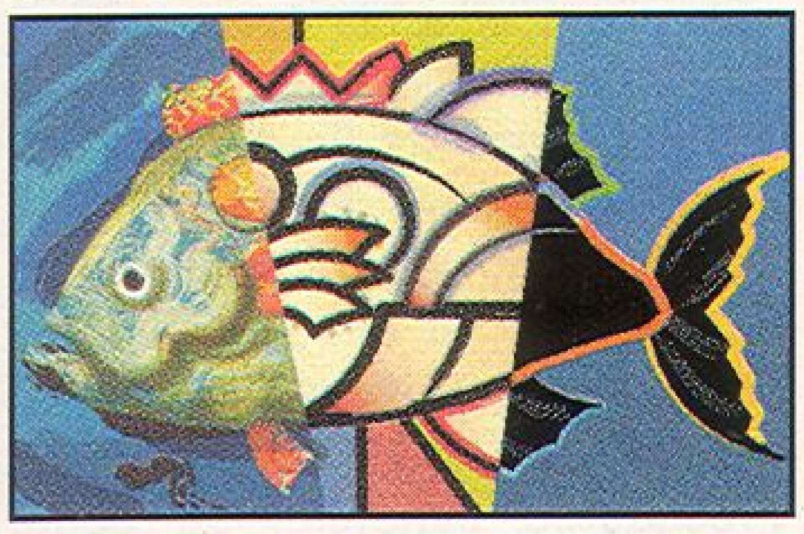














Sound Forge 4.5

PRODUCĂTOR: Sonic Foundry **DISTRIBUITOR:** Sonic Foundry **REDACTOR:** Remus Gradin

După cum se spune prin alte părți, ne-a parvenit la redacție ultima versiune de SOUND FORGE 4.5, program care în continuarea articolului îl voi prescurta S.F.4.5. Acest soft, destul de cunoscut în lumea celor care lucrează în muzica este în mare parte folosit pentru partea de finalizare a unei piese (sau mai bine zis un soi de finisare), însă are și multe alte facilități .

Din start voi începe prin a vă preciza numărul mare de tipuri de fișiere ce pot fi deschise cu S.F. 4.5 începînd cu cele de genul Creative Labs Voc (vox), AdLib Sample (smp), MIDI SDS (sds), Video for Windows (avi), Wave (wav) și terminînd cu multe alte formate de tip sample.

Asemănător și la salvare avem diverse formate audio cum ar fi PCM, Mpeg Layer 3, etc, cu posibilitatea de a seta atribute de genul număr de kB pe secundă de înregistrare, frecvența sau sunet stereo-mono.

Autorul înregistrării are la dispoziție un meniu întreg de proprietăți unde poate preciza numele său, date despre copyright, formatul fișierului dar și proprietăți legate de partea video putînd atașa unui sound file un film avi - posibilitate care a fost prezentă și pe ultimele versiuni de Cakewalk și nTRACK.

Calitățile de editare se ridică și ele la nivelul celorlalte proprietăți, pe lîngă deja cunoscutele comenzi cut, copy, paste, aici fiind prezente o multitudine de mark-ere și moduri de selectare ceea ce crează o oarecare ușurință la operare.

Toate funcțiile existente în S.F. 4.5 pot fi apelate fie din tool bar-uri ce pot fi alese din meniul VIEW sau pot fi apelate direct din bara cu meniuri. Tot din meniul VIEW poți utiliza keyboard-ul virtual, un mixer sau afișajul timpului. Procesarea sunetului se poate face la un nivel destul de ridicat, nivel ce ține cont și de placa de sunet utilizată.

La capitolul de procesare avem diverse funcții interesante cum ar fi convertirea pe canale folosită atunci cînd trecem de la un sample mono la unul stereo, equalizer (grafic, parametric și paragrafic), fade (in, out) sau grafic, invert/flip, silence, mute, normalizare a sunetului la un anume nivel în decibeli (presetat sau la voia celui ce lucrează), resample pentru a schimba proprietățile formatului sample (cum ar fi de exemplu frecvența de la 20,05kHz la 48kHz, acuratețea interpolării de la 1 la 4), reverse.

Efectele aplicabile sunt și ele împărțite pe categori, clasice sau specifice, unele deja presetate dar bineînțeles și cu posibilitatea de a fi modificate funcție de cerințe. Ca efecte am avea ecouri, cor, distortion, flange (crează impresia de înregistrare mai veche), pitch bend și shift, reverberații destul de curioase, vibrato care este un efect asemănător cu pitch bender sau shift însă este repetat periodic pe înregistrare sau pe o porțiune de înregistrare pentru a realiza prin aceasta o vibrație.

La fel ca la programul NTRACK, și aici sunt prezente plug in-urile Direct X, și avînd deja instalat NTRACK în meniul Direct X am găsit efectele acestuia precum și altele specifice celorlalte programe pe care le am pe hard: Cakewalk, Jet Audio. Astfel poți alege spre aplicare acele efecte care le consideri mai bune și mai performante.

ALTE FUNCȚII:

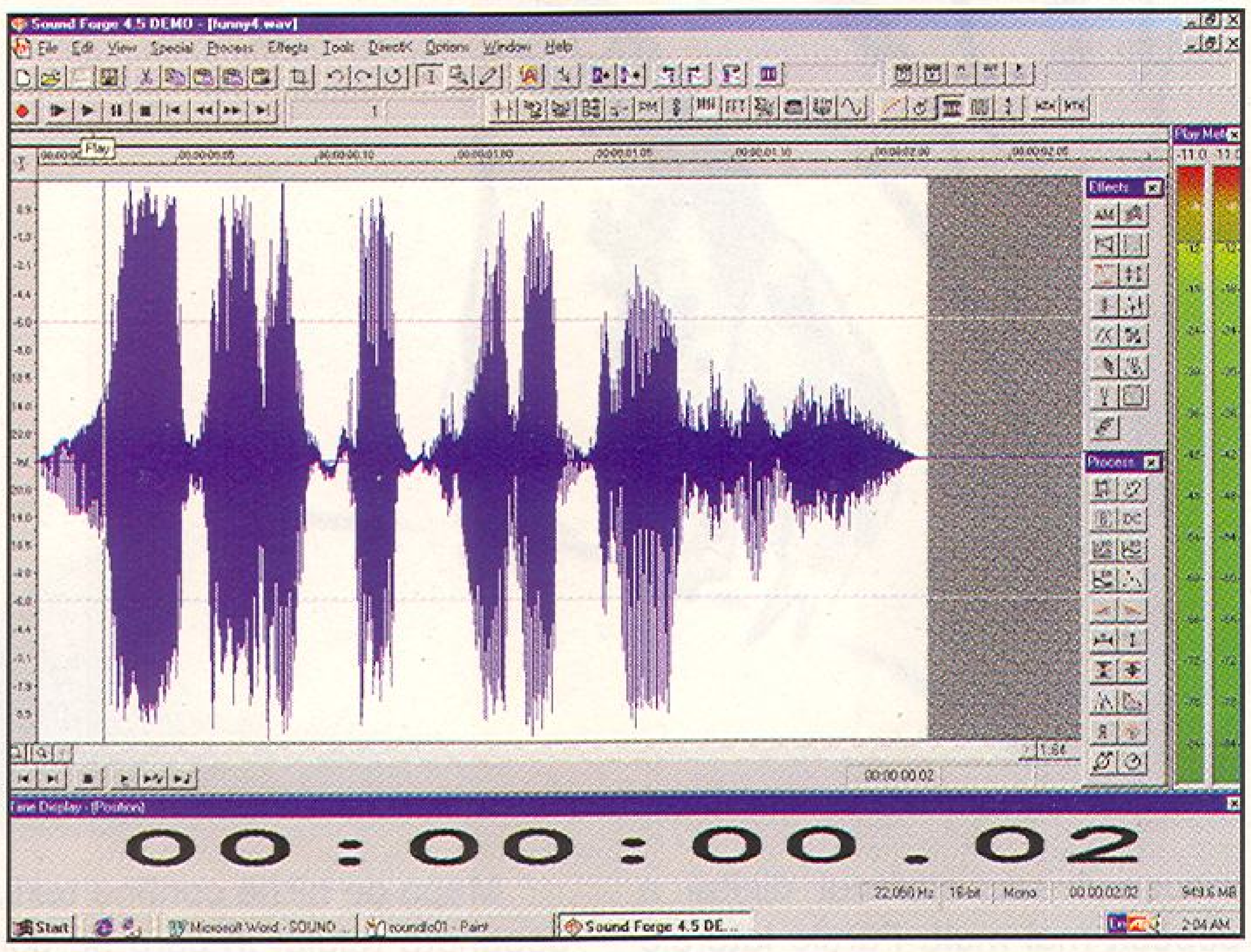
Extract regions permite extragerea unei părți din înregistrare și trimiterea ei spre un fișier individual sau mai bine zis crearea unui nou fișier de sunet doar prin selectare. Un lucru bun este presets manager, ce înglobează într-o fereastră efectele, procesările, plug-in-urile Direct X, pentru a nu le mai căuta peste tot.

Funcția sampler este folosită pentru trimiterea și preluarea de date de la un sampler, deja avînd date tipuri diverse de samplere: AKAi, Generic, EMU, etc. fie pentru intrare de date, fie pentru ieșire de date.

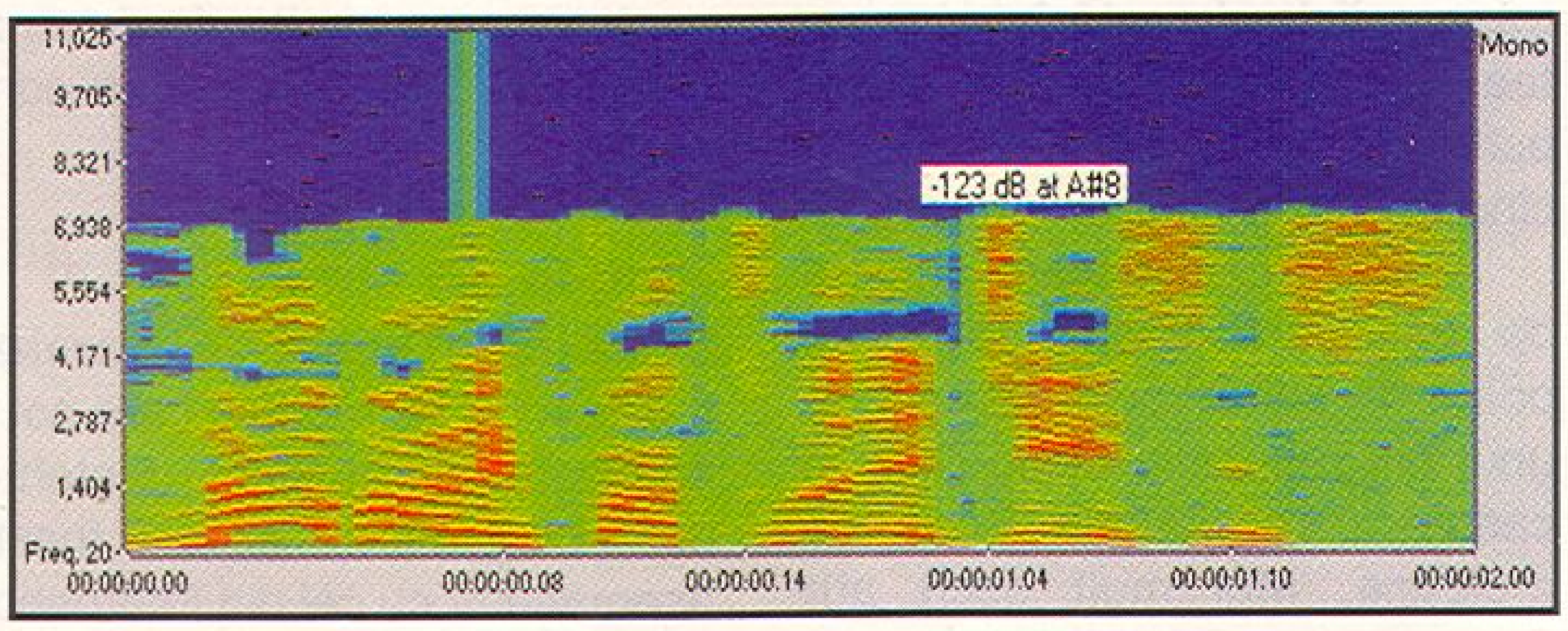
Ca orice program ce se respectă, pentru studierea calității sunetului S.F.4.5 folosește analiza frecvență-nivel de sunet, în mai multe reprezentări (grafică, sonogramă sau hartă în culori).

Sound Forge are și sinteze DTMF/MF pentru generarea tonurilor folosite în telefonie, precum și sinteza FM utilizată pentru realizarea sunetelor complicate pornind de la unele mai simple prin modificarea frecvențelor. Programul are opțiuni destul de vaste și în ceea ce privește partea de MIDI cu configurarea MIDI in/out, plus MIDI trigger de altfel fiind opțiuni și pentru partea video.

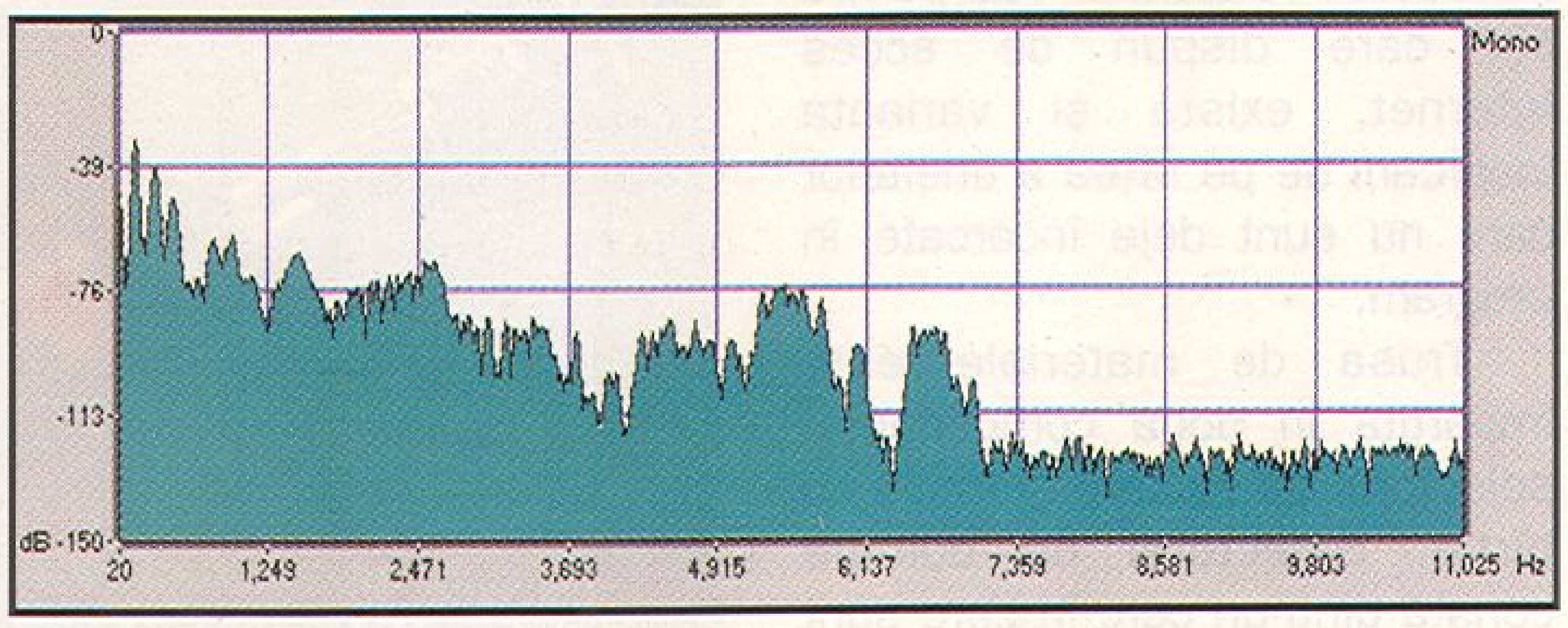
Sistemul necesar pentru utilizarea în bune condiții a Sound Forge 4.5: Pentium, Windows 9X, placă de sunet de la YAMAHA OPL 2/OPL 3 în sus, 16 Mb RAM, MS Direct X Media 6.0 sau mai nou.



După cum se observă la prima vedere nu apar diferențe față de versiunile mai vechi, programul păstrîndu-și ușurința în utilizare ,asemănător cu n Track.



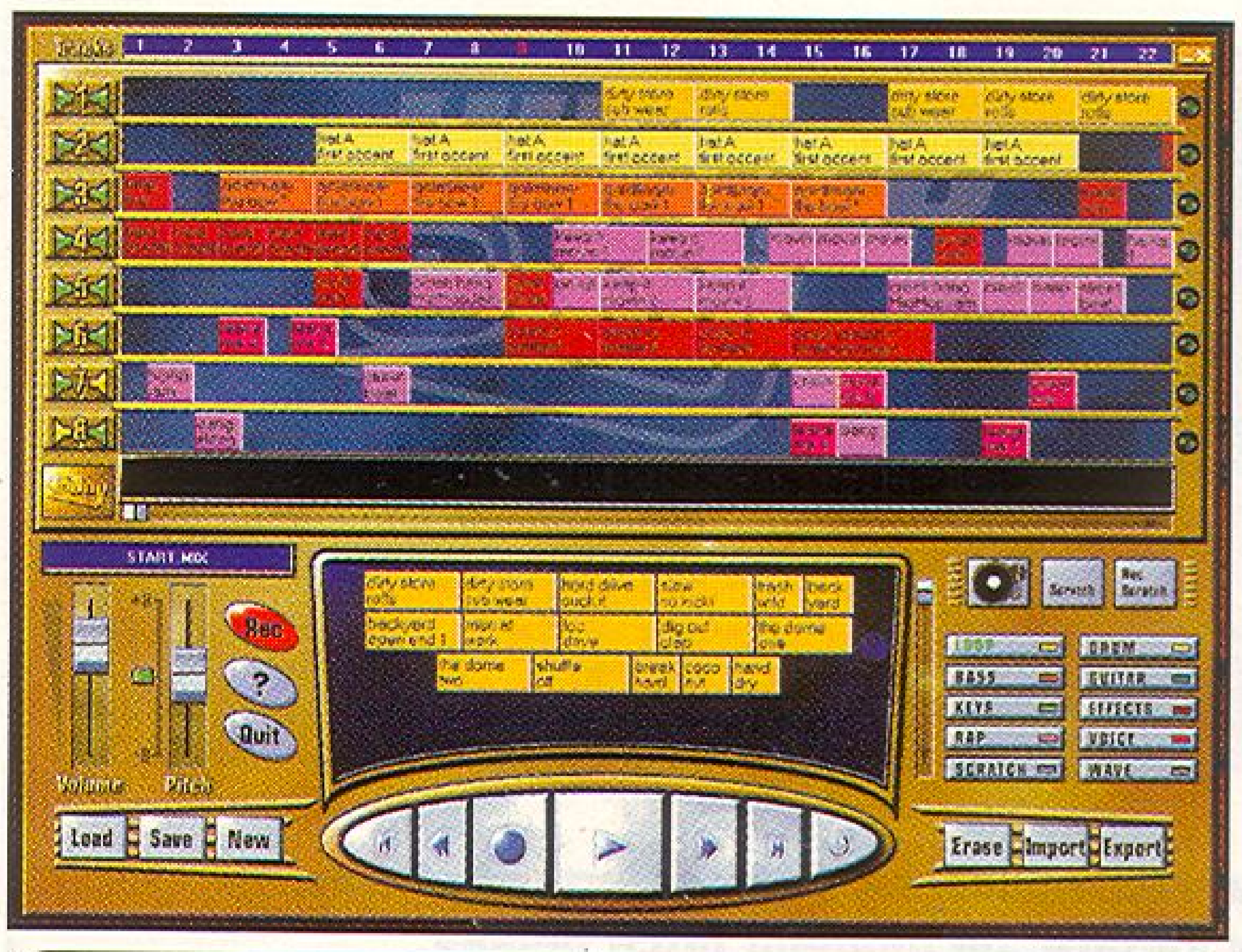
Aceasta este analiza în frecvență, ea fiind reprezentată ca hartă în culori ca în imaginea de mai sus.



Poate fi deasemenea reprezentată sub formă de grafic obișnuit ca în această imagine

HIP HOP eJAY

PRODUCĂTOR: PXD Musicsoft **DISTRIBUITOR:** PXD Musicsoft **REDACTOR:** Remus Gradin



Se face așa: iei de jos dreptunghiuri galbene (sample-uri) și le pui pe portativ.

Muzica Hip Hop este ascultată din ce în ce mai mult, difuzată pe cît mai multe posturi și ca urmare multă lume vrea măcar pentru distracție să realizeze propriile creații. Pentru a răspunde la aceste cerințe firmele în domeniu au scos diverse softuri cum ar fi și acest HIP HOP eJAY. Produs de PXD Musicsoft (www. ejay. com), face parte din seria eJAY din care ar mai fi: Dance eJAY, Rave eJAY.

Dacă un soft ca CAKEWALK e caracterizat ca profesional, unde lucrezi la negative (muzica instrumentală) cu MIDI pe clapă și opțional folosești și sample-uri WAVE plus o grămadă de efecte aferente, HIP HOP eJAY l-aș atașa termenului semiprofesional sau semiamator datorită faptului că aici lucrezi cu formate sample și numai cu ele, fără posibilitatea atașării de efecte sau alte tipuri de procesare.

Pornind programul nu poți decît să spui rapid simplu și grafică bună. Folosește 1300 de sample-uri de o calitate bună înregistrate le 96 bătăi pe minut, însă acest lucru atrage după sine și un grad de creativitate foarte mic, numărul practic de melodii fiind limitat de ritmurile de tobe și de bucățile de bass. Există special pentru acest tip de soft, CD-uri ce conțin o cantitate mare de sample-uri cu diferite teme: Rap, House, Trance, Latino Dance, pentru a mai mări gama de melodii realizabile.

Sample-urile sunt împărțite pe categorii: LOOP, BASS, KEYS, RAP (voci de rap însă destul de neutilizabile datorită faptului că sunt specifice anilor 92-93) SCRATCH, DRUM, GUITAR, EFFECTS, VOICE (voce de fată din care cîteva sunt utilizabile).

Programul face posibil importul formatelor WAVE pînă la 44kHz, 16 bit, iar ca un dezavantaj pot fi numai mono. Cele stereo se vor auzi numai pe canalul stîng (boxa din partea stîngă).

Dacă hip hop-ul a pornit de la petrecerile din State acompaniate de DJ cu platane și scratch-uri, realizatorii HIP HOP eJAY au cugetat asupra acestui lucru, lucru finalizat prin crearea funcțiilor de scratch și record scratch. Pornind de la un sunet care poate fi considerat placă, plus mișcarea mouse-ului poți realiza posibile scratch-uri, chestie care a fost destul de neferícită pentru mine cînd am încercat sa fac un scratch și am ajuns cu mouse-ul de pe pad pe birou și apoi peste scrumieră care a căzut pe jos ... Revenind la program, scratch-ul poate fi făcut pe mai multe sunete, cu o viteză a mouse-ului variabilă sau peste melodia care este play-ată.

După ce a fost realizat instrumentalul, HIP HOP eJAY are și un recording studio pentru a adăuga voce peste negativ. Pentru o calitate mai bună e nevoie de un microfon bun și placă de sunet bună. Am aflat cu privire la gamma de programe eJAY, că firma producătoare PXD Musicsoft organizează concursuri la care participă melodii realizate în HIP HOP eJAY sau în Dance eJAY .

În final nu pot spune decît că acest soft se adresează amatorilor sau începătorilor în domeniul muzicii pe computer.



Atunci cînd vrei să înregistrezi vocea îți apare acest ecran cu opțiunile aferente.



În Hip Hop eJay poți folosi efectul de scratch ca în această imagine (prost însă)

PERSOANE CE NU VOR FOLOSI HIP HOP eJAY:

Snoop Doggy Dogg pentru că Snoop nu cîntă hip hop ci gangsta rap.



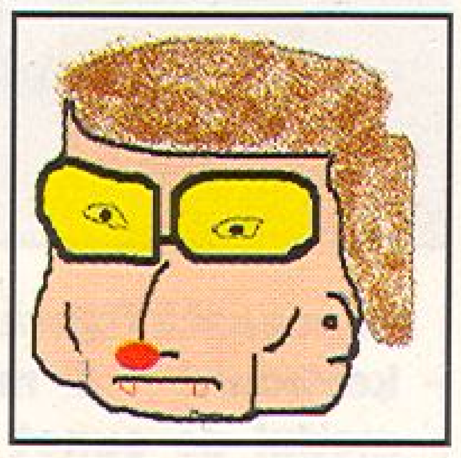
Cypress Hill pentru că nu au intrat încă în posesia revistei XtremPC numărul 3.



Ice T, nu va folosi acest soft pentru că a răgușit de la ceaiul rece pe care îl bea și nu poate utiliza opțiunea recording studio.



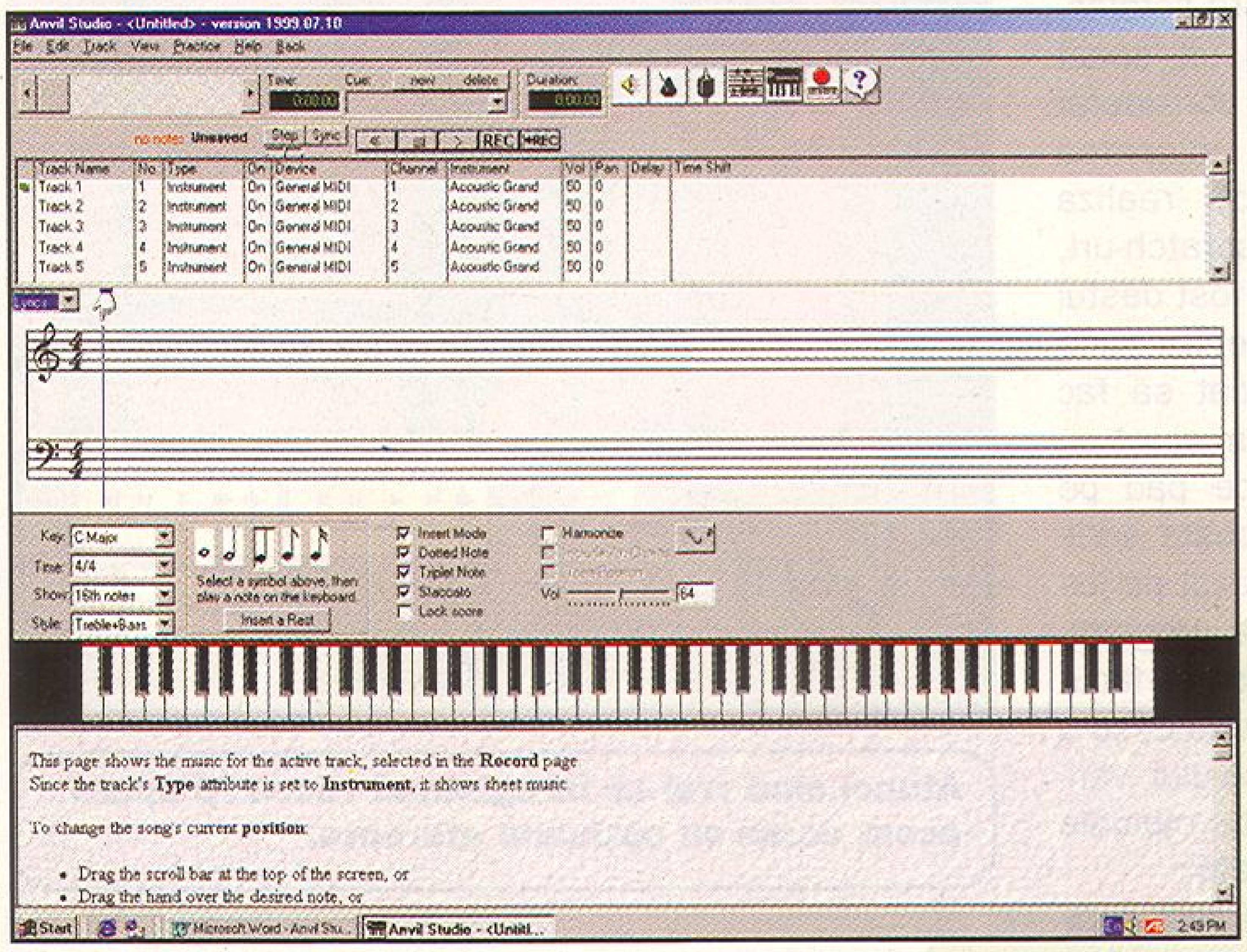
Cei care ne critică pentru că nu mai au timp de altceva.



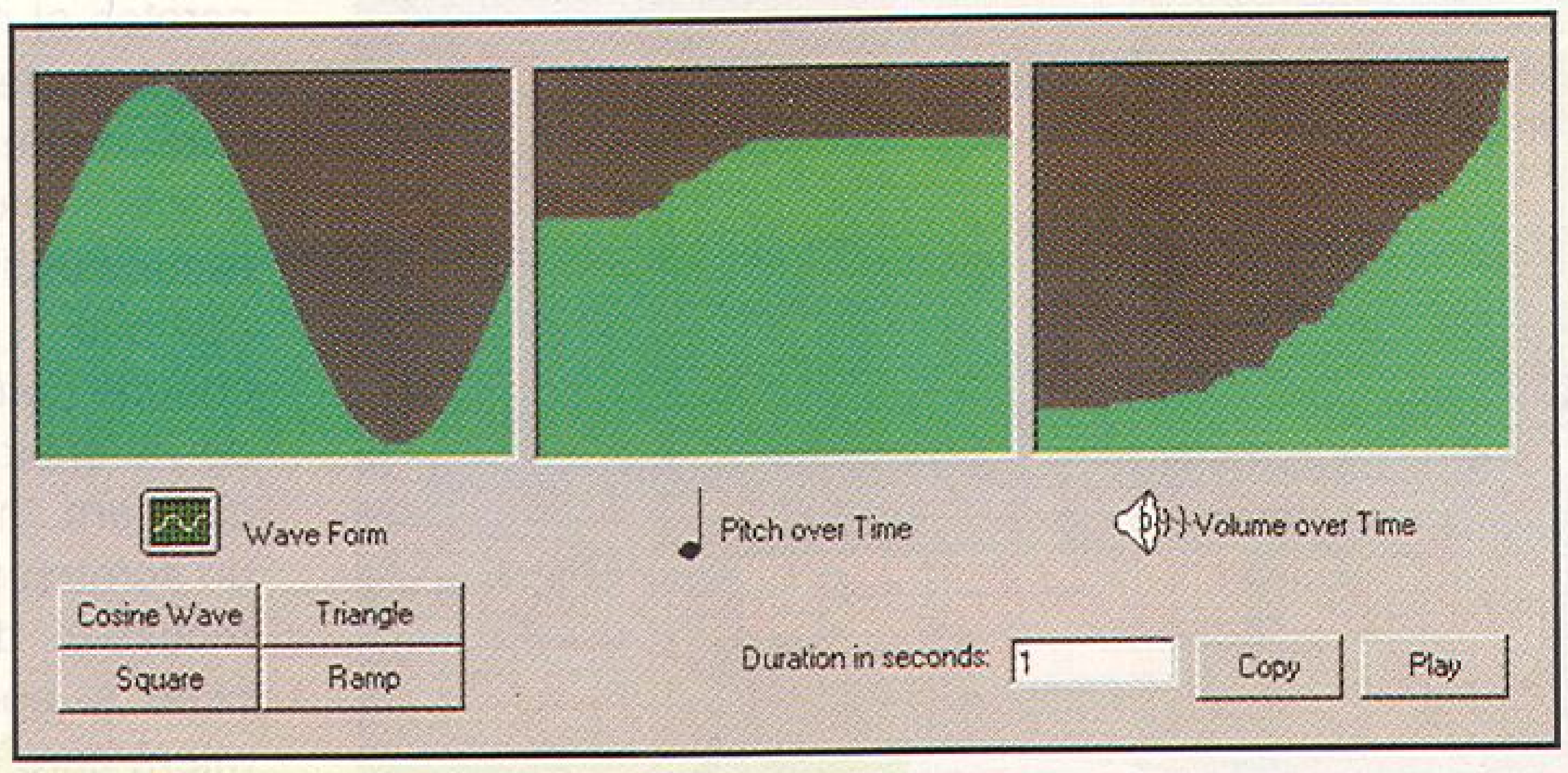
Orice asemănare cu cei care ne critică este pur întîmplătoare dar nu neașteptată.

Anvil Studio

PRODUCĂTOR: Willow Software **DISTRIBUITOR:** Willow Software **REDACTOR:** Remus Gradin



Interfața programului - conține o varietate de opțiuni similare altor programe de editare muzicală bazate pe formate Midi cum ar fi cele din colecția Cakewalk.



Programul permite aplicarea de transformări și diferite efecte foarte variate pe modelul pitch bender.

Programul unde help-ul te însoțește peste tot, are la bază editarea MIDI cu posibilitatea importării de WAVE-uri. Anvil Studio e structurat pe mai multe părți: compunere, audio lab, performer. Partea de compunere sau composer folosește la editarea formatelor MIDI pe mai multe track-uri. Fiecare track în parte poate fi instrumental, ritm de tobe sau audio. Pe un track instrumental pot fi introduse de la tastatură, mouse, clapă semnale MIDI specifice instrumentelor General MIDI. Track-ul de ritm, este specific realizării părții de tobe pentru care utilizatorul are la dispoziție 4 drum kit-uri sau poate crea ritmul folosind sampled sounds. Aceste sunete samplate pot fi importate sau pot fi înregistrate pentru a construi un ritm. Astfel pot fi realizate ritmuri de tobe folosind și clape care nu sunt General MIDI. Erau clapele CASIO, chiar și unele tipuri de YAMAHA care sunau bine pe tobe. Astfel ritmul poate fi înregistrat și apoi folosit pe track MIDI.

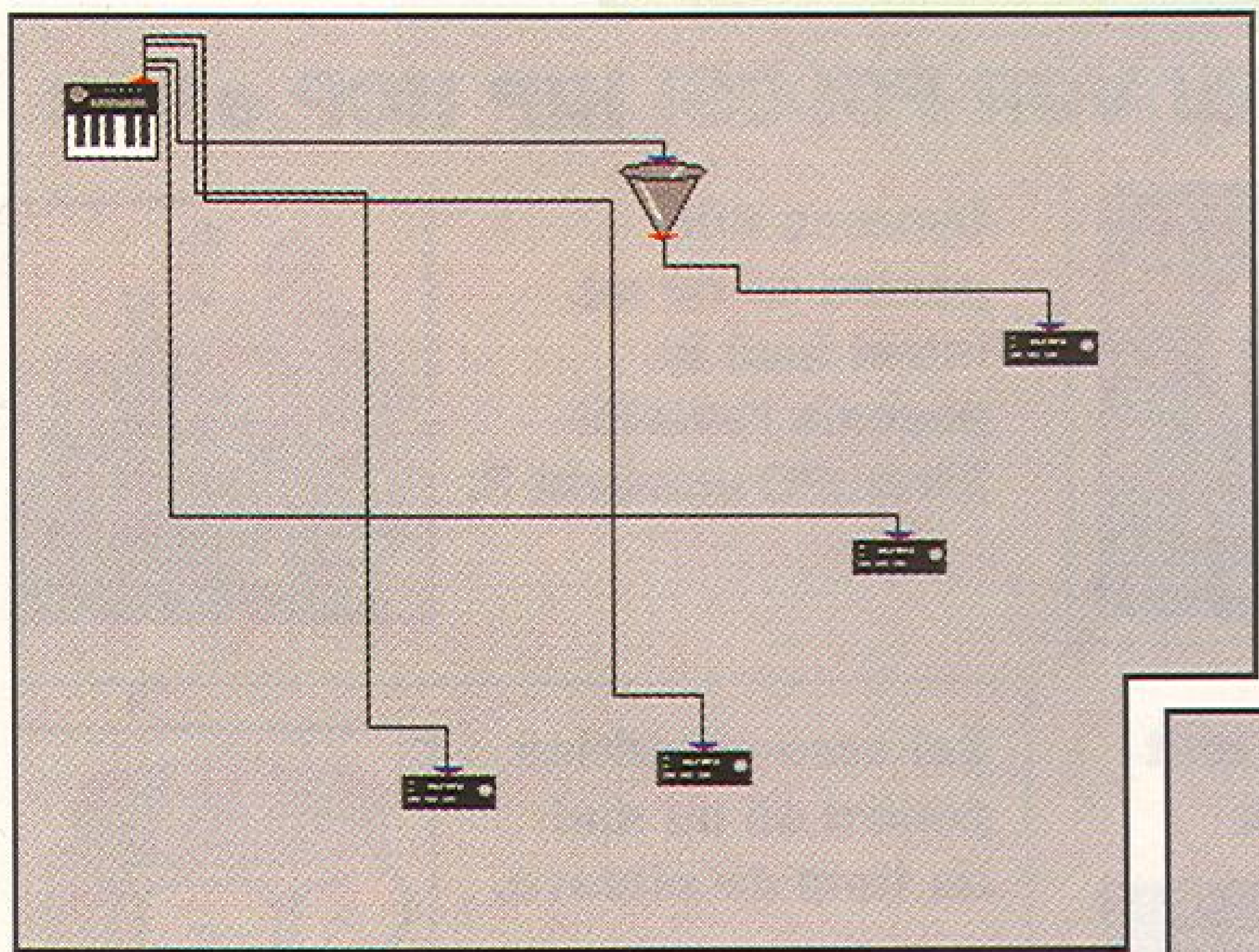
Al treilea tip de track utilizat la partea de compunere este cel audio. Pe acest tip de track pot fi importate WAVE-uri pentru care putem aplica deja binecunoscutele efecte DirectX, în funcție de soft-ul pe care îl are omul pe hard. După cum am mai spus și la alte programe, dacă sunt prezente pe calculator mai multe softuri de muzică ce au efecte DirectX, majoritatea programelor noi de editare muzicală vor găsi aceste efecte permițînd folosirea acelui efect care este considerat mai bun. Nelipsită din Anvil Studio este și operația de cuantizare în cazul unui track instrumental sau de ritm.

Altă parte a programului este cea synthesizers unde pot fi setate porturile audio in/out precum și porturile MIDI in/out, tot în această parte existînd și o librărie de unde pot fi alese băncile de sunete pentru MIDI.

Partea perform, este caracterizată de un mod de operare iconic, asemănător cu programul LABview, unde putem atașa sunetului MIDI de la keyboard diverse filtre și efecte. Din meniu se poate alege: keyboard, modul de sunet, nore converter, random note sau ritm. Acestea sunt trase cu mouse-ul și legate cu fire virtuale reprezentate prin linii frînte, modul de legare fiind simplu, legătura este permisă doar dacă montajul funcționează. Toate admit proprietăți setabile în afară de keyboard.

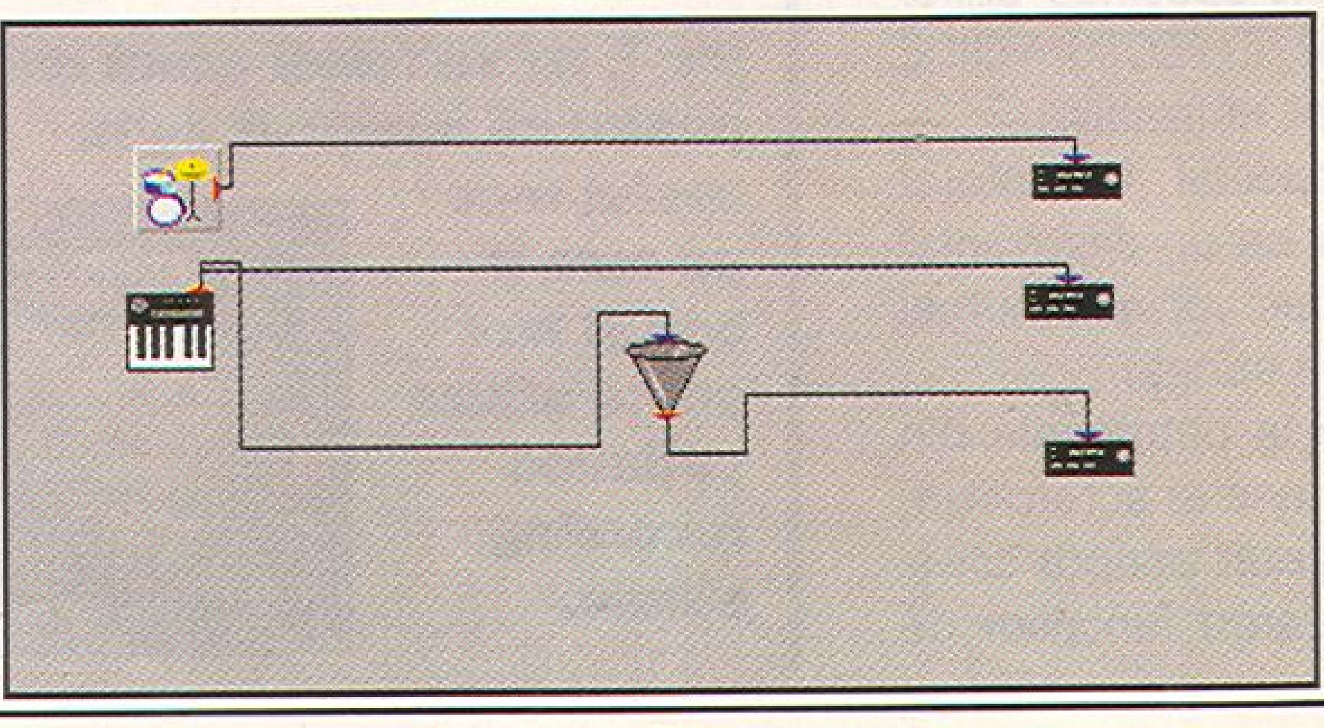
La audio lab poate fi aleasă forma WAVE-ului: cosinus, square, triunghi, rampă sau poate fi desenată cu mouse-ul după nevoia de moment. Tot din audio lab pot fi setate funcțiile de pitch over time sau volume over time.

Anvil Studio are și o parte practică care este alcătuită dintr-un grup de exerciții cu privire la cunoștințele muzicale și interpretarea după portativ.



În această figură puteți observa un montaj keyboard - 4 module de sunet, fiecare modul de sunet fiind setat pe alt instrument MIDI, astfel încît la apăsarea unei note de pe keyboard vom apela acea notă la 4 instrumente diferite.

Acest montaj cuprinde separat de keyboard un modul de ritm, ritm ce poate fi introdus folosind o editare pe un track MIDI de ritm folosin drum kit-urile. Ritmul este play-at în mod continuu. Se observă că de la keyboard pleacă două module de sunet, iar pe o ramură avem și un note converter.



N-TRACK Studio

PRODUCĂTOR: FASOFT **DISTRIBUITOR:** FASOFT **REDACTOR:** Remus Gradin

Din mulţimea de firme producătoare de soft-uri de editare muzicală, luna acesta FASOFT aduce o nouă versiune N-TRACK şi anume versiunea 1.3.3 ce aduce noutăţi în ceea ce priveşte efectele aplicate pe track-uri şi posibilitatea playback-ului de formate video (avi, mpg, mov) în sincronizare cu muzica.

NTrack este structurat ca un multitrack, unde deci se lucrează pe mai multe piste cu diverse fişiere importate de tip wave, MIDI. La modul general, principalul tip de fişier cu care operează N-TRACK este sng (song file). Ulterior creerii unui fişier sng (pentru a genera spaţiul de lucru), utilizatorul poate introduce fişiere WAV care trebuie să aibă neapărat aceaşi frecvenţă de samplare cu cel sng, care implicit este 44,1kHz. Dacă vrei să introduci un WAV la 22,05kHz trebuie schimbată şi frecvenţa song file-ului tot la 22,05kHz, lucru care se efectuează destul de simplu această schimbare putînd fi făcută la orice frecvenţe de samplare de la 8kHz pînă la 96kHz.

De altfel pot fi importate şi fişiere MIDI peste care pot fi adăugate diverse WAV-uri. Acest lucru este posibil numai în cazul în care sunetul de la MIDI nu este redat prin software wavetable. Dacă MIDI funcţionează prin software wavetable, atunci combinaţia MIDI - WAVE poate fi audiată doar folosind MIDI out-ul specific plăcii audio.

Dacă este realizabilă o melodie numai cu WAV-uri, de ce nu am putea să o facem MP3 chiar sub acelaşi program pentru a nu ocupa spaţiu mult, posibilitate care este oferită de N-TRACK STUDIO.

În ceea ce priveşte efectele, N-TRACK nu se ridică peste alte programe în domeniu sau mai bine zis nu vine cu ceva nou. Efectele pot fi aplicate pe fiecare track în parte sau pe total pe master.

Ca efecte principale ar fi reverb, chorus, echo, auto vol. precum şi altele pe care N-TRACK le găseşte printr-un motor de căutare a plugin-urilor DirectX. De exemplu un efect principal ca reverb are deja definite sub-efecte de catedrală, large hall, bright room, metral tank, însă are şi posibilitatea de setare a acestora.

Astfel de efecte noi pot fi realizate de utilizator la voia acestuia, ele putînd fi salvate sub diverse nume, regăsindu-le la user presets.

Un lucru nou ce ţine de efecte este gradul de încărcare a procesorului (în procente) care este afişat chiar în fereastra efectului aplicat, grad de încărcare care creşte odată cu aplicarea mai multor efecte asupra unui track.

Dacă există deja realizat un song file (sng), pot fi folosite track-uri din el la editarea altui format sng cu observaţia de a lua în calcul şi frecvenţa de samplare.

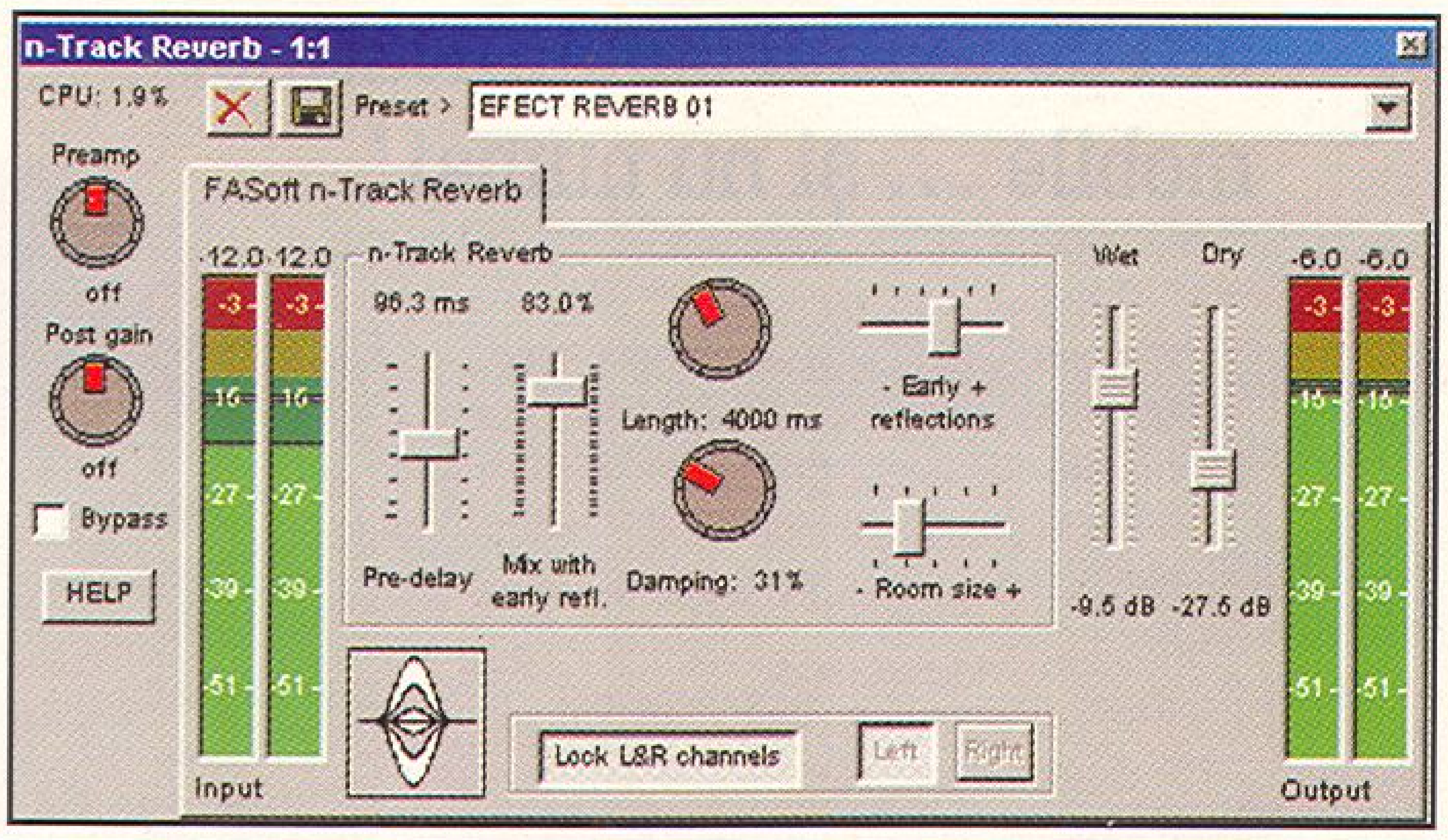
Avînd deja introduse pe diverse track-uri anumite wav-uri, aceste pot fi copiate, repetate, tăiate, etc folosind cut, copy, paste ale programului N-TRACK sau pot fi editate în alt editor de wav-uri. Dacă utilizatorul doreşte să editeze mai bine în alt editor de wav datorită existenţei unor efecte suplimentare sau pur şi simplu datorită stăpînirii mai bune a acestuia, N-TRACK are această opţiune (external wave editor) de a trece în alt program, doar dacă este definită calea.

După cum spuneam mai sus, avem aici ca o noutate faţă de alte versiuni, posibilitatea deschiderii de formate video cum ar fi avi, mpg, mov şi sincronizarea acestora cu muzica din fişierul sng. Această opţiune se găseşte sub forma Sync with video aflată în meniul View.

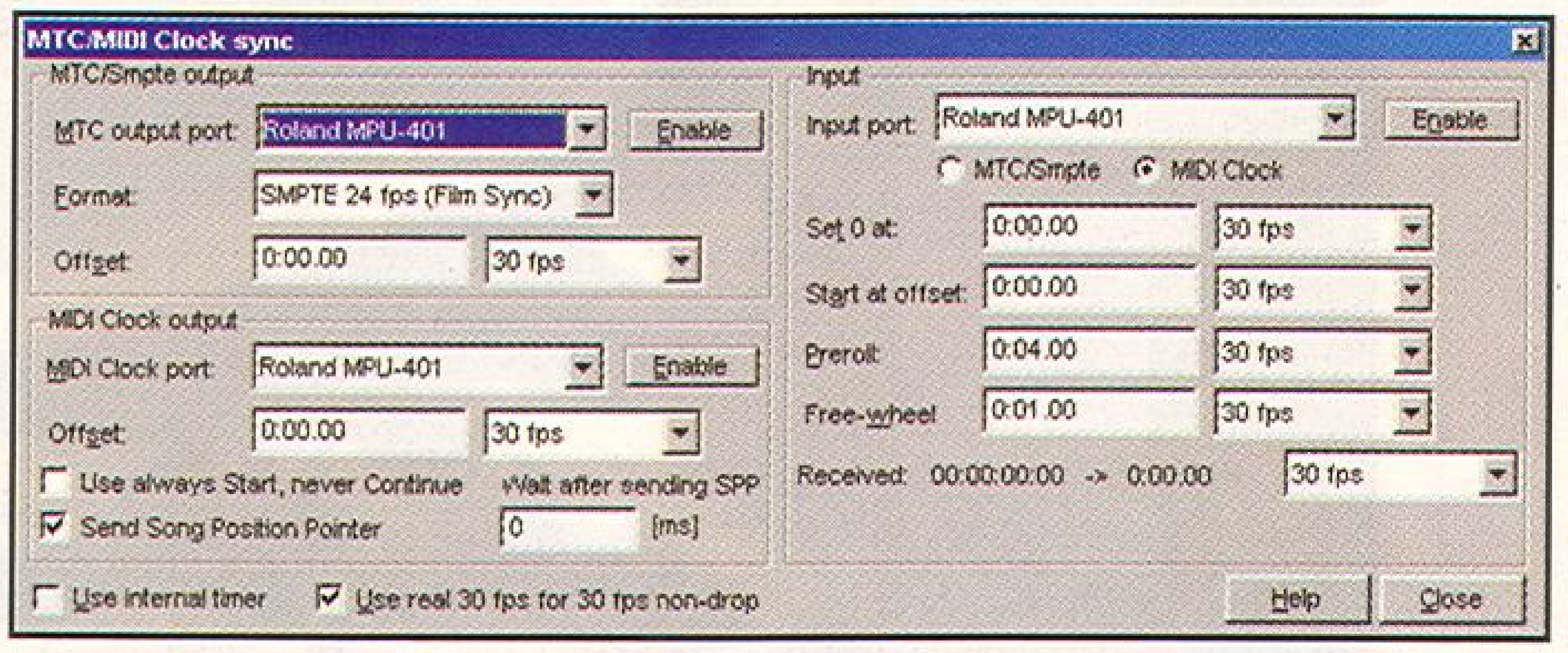
Cîteva cuvinte despre cum se înregistrează. N-TRACK poate înregistra de pe CD, de pe microfon legat la placa de sunet sau poate primi semnal MIDI de la o clapă externă. Pentru a realiza sincronizarea între device-uri MIDI diferit, există opţiunea MTC/MIDI clock sync, unde MTC (MIDI Time Code) este un protocol de SMPTE (Society of Motion Picture and Televisions Engineers).

După ce au fost introduse toate track-urile, aplicate efectele, aranjate volumele, mixarea într-un singur wave se face prin randare cu opţiunea MIXDOWN SONG din meniul File.

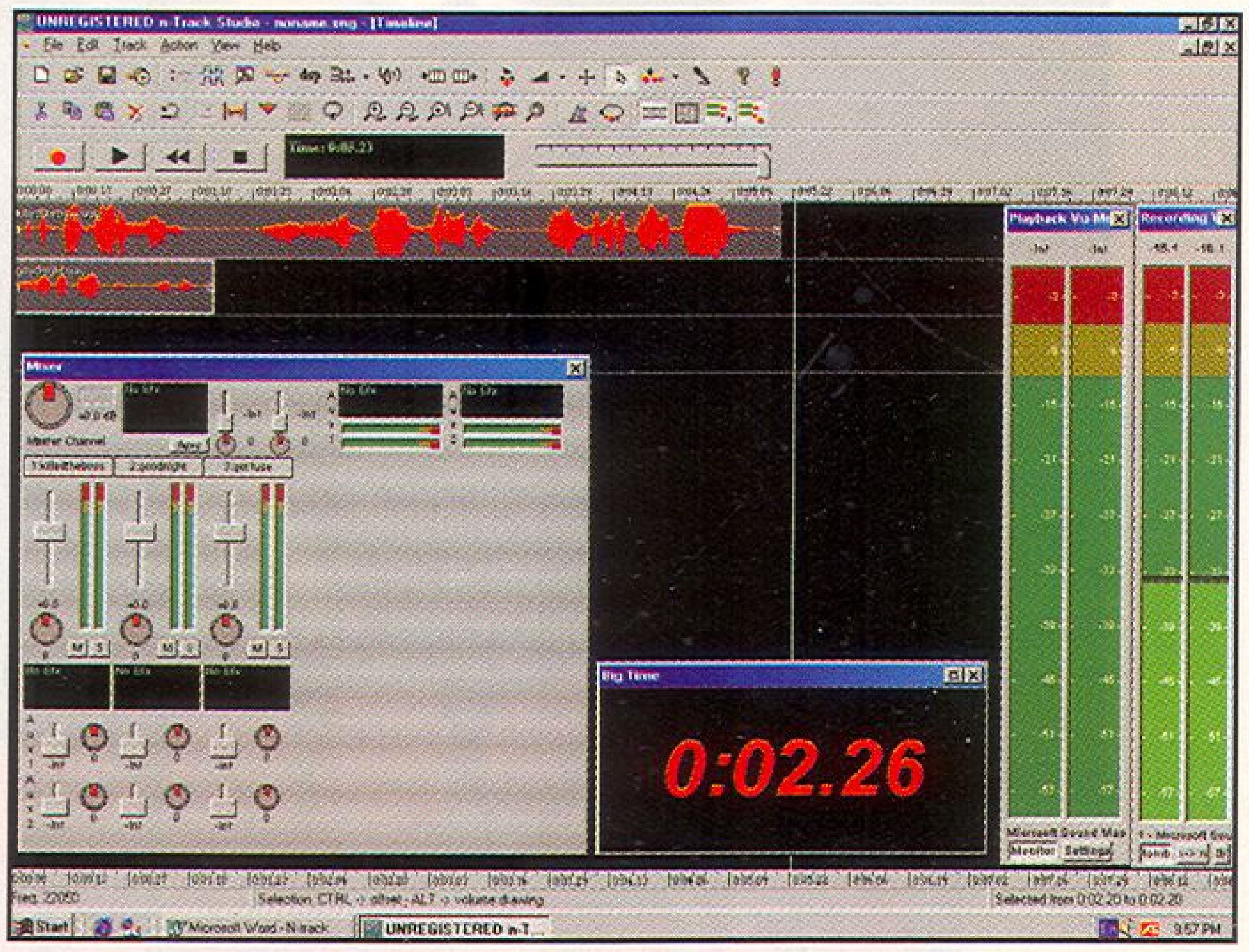
În concluzie, după studierea acestei versiuni demo, N-TRACK STUDIO nu prezintă nimic deosebit faţă de alte programe, lucru argumentat de existenţa altor soft-uri ca COOL EDIT sau CAKEWALK.



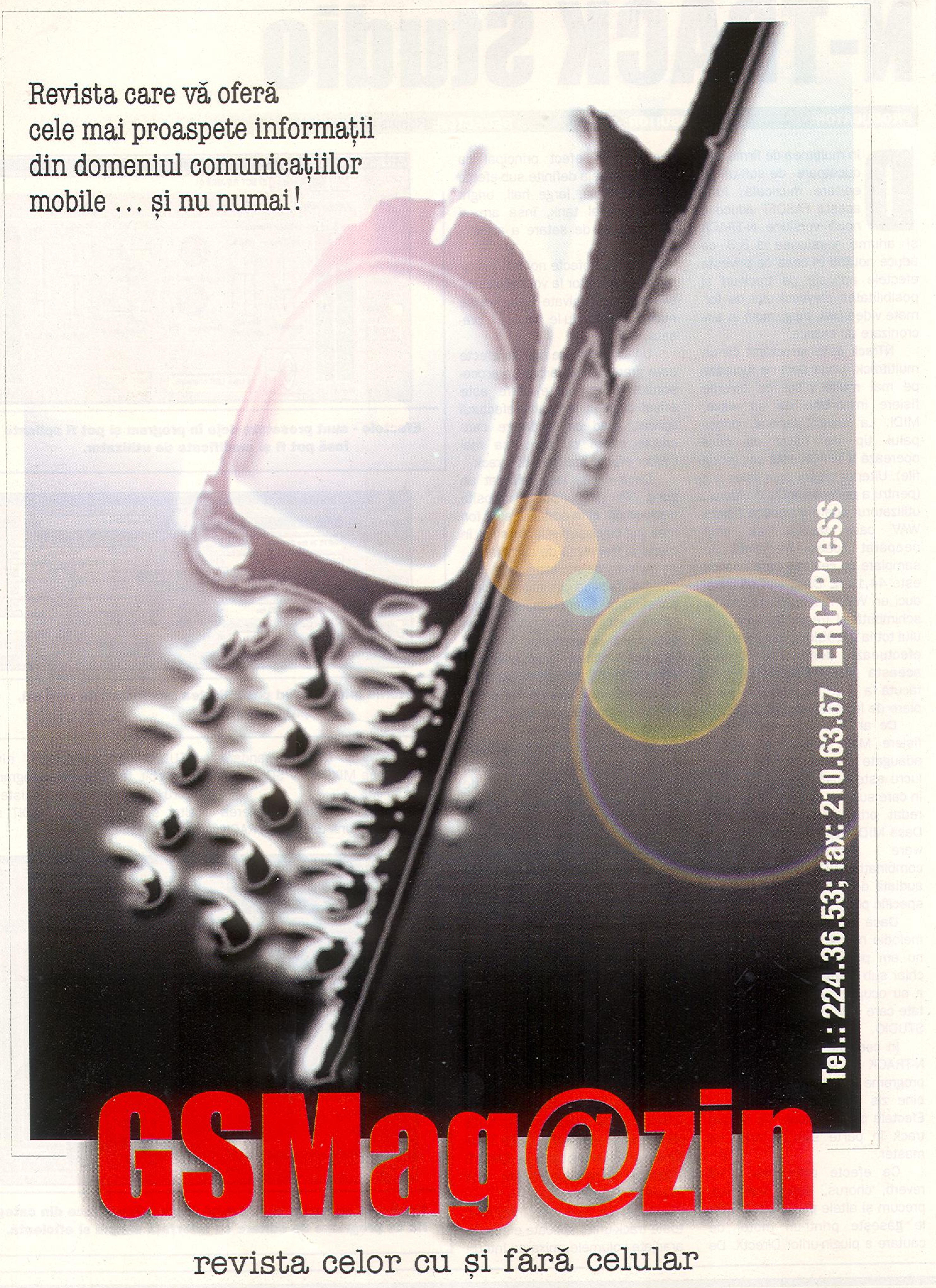
Efectele - sunt presetate deja în program şi pot fi aplicate însă pot fi şi modificate de utilizator.



Setările midi - includ posibilitatea modificării de port-uri, input/output, etc.



După cum spuneam şi la Sound Forge, nTrack face din categoria de programe de editare cu interfaţă simplă şi eficientă.



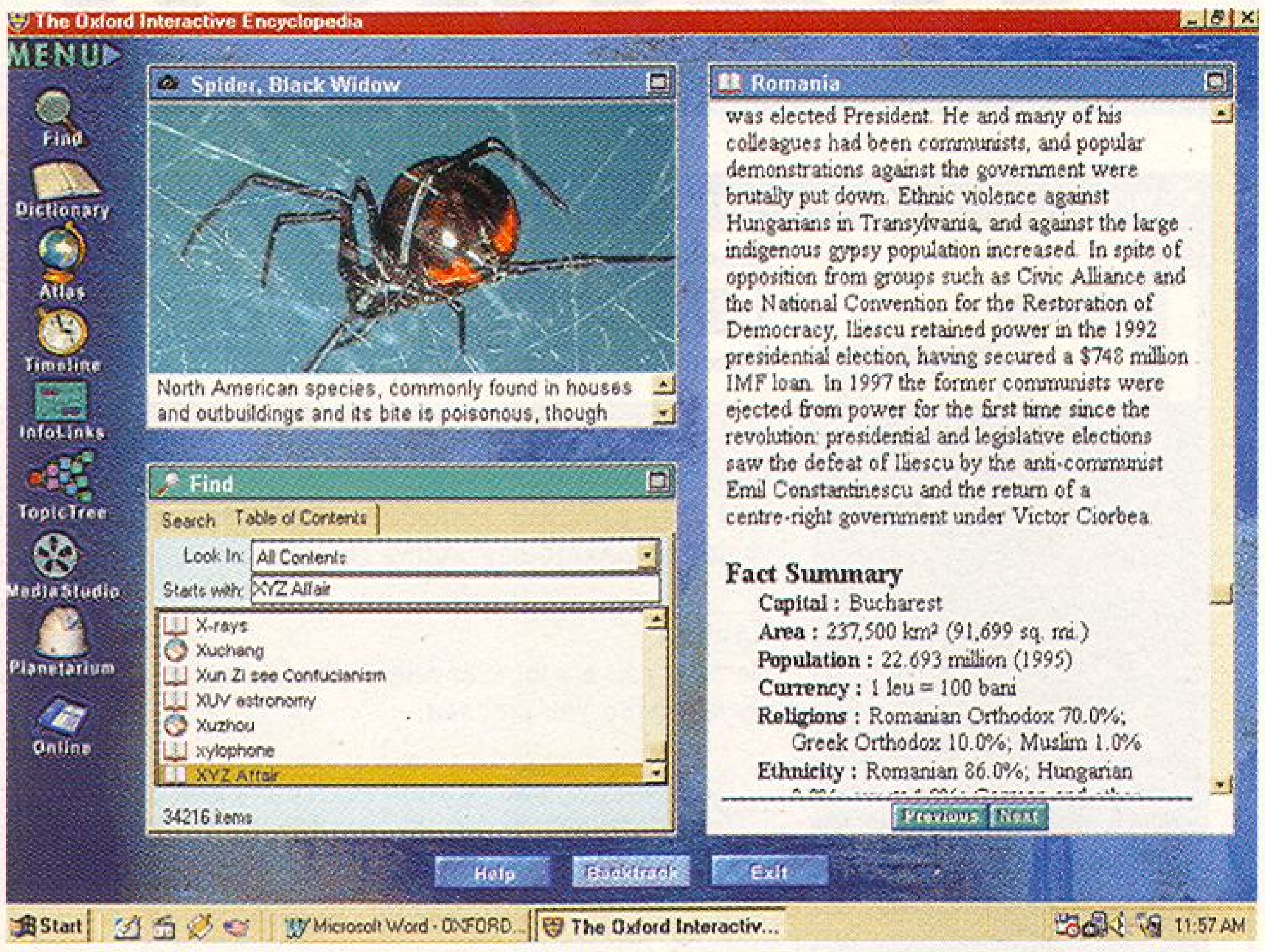
Revista care vă oferă
cele mai proaspete informații
din domeniul comunicațiilor
mobile ... și nu numai!
Tel.: 224.36.53; fax: 210.63.67 ERC Press
GSMag@zin
revista celor cu și fără celular

OXFORD INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

PRODUCĂTOR: The Learning Company **DISTRIBUITOR:** Monosit **REDACTOR:** Adrian Dorobăţ

În prezent, enciclopediile electronice cîştigă tot mai mult teren pe piaţa informaţiei, oferind o cantitate enormă de date la un preţ competitiv. Enciclopedia celor de la "The Learning Company" nu se lasă cu nimic mai prejos, mai ales că vine sub sigla unui nume cu rezonanţă ca Oxford. Pe CD se găsesc reunite cinci tomuri de dimensiuni apreciabile: "The Oxford Illustrated Encyclopedia", "The New Shorter English Dictionary", "The Concise Oxford Thesaurus", "Oxford Dictionary of the World" şi "Pocket Oxford Dictionary of Biography". Împreună acestea acoperă un cîmp extrem de vast, iar datele sunt sprijinite de fotografii, tabele, sunete, animaţii şi filme. În mod regretabil însă, din cauza spaţiului limitat filmele au fost reduse la o dimensiune de aproximativ 100x100 pixeli, ceea ce face descifrarea a ceea ce se întîmplă în respectiva fereastră oarecum dificilă.

Accesul la informaţie este simplu, utilizatorul avînd la dispoziţie un motor de căutare performant pentru găsirea datelor care suportă şi sarcini complexe, cu operatori logici precum şi filtre pentru sortarea rezultatelor. Informaţiile se pot căuta şi cu ajutorul a două module generale: Atlas pentru localizarea geografică şi Time Line pentru localizarea evenimentelor pe axa timpului. Pentru majoritatea termenilor există link-uri interne sau link-uri pentru site-uri Internet, căutarea putînd fi extinsă după dorinţă. Apoi cu datele adunate se pot realiza prezentări multimedia cu ajutorul modulului Media Show . Un alt modul, Planetarium, face posibilă admirarea constelaţiilor stînd confortabil la birou. În final, pentru cei care vor să se recreeze există şi un mic joc intitulat

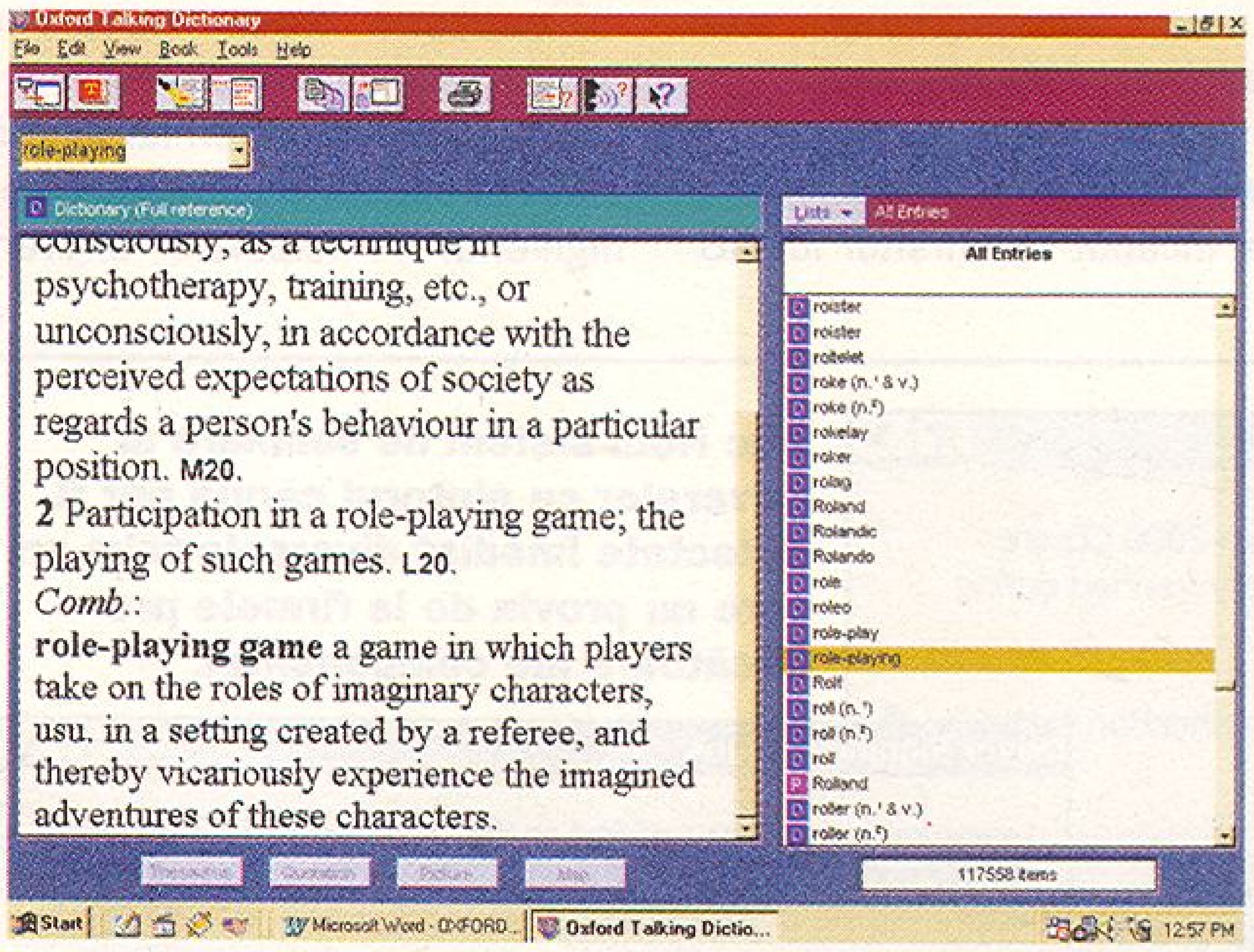


"Starquest" în care trebuie să cauţi cu telescopul o anumită stea pe harta cerului, activitate care devine plictisitoare după o vreme.

Cei care vor să înveţe lucruri noi prin joacă şi amuzament trebuie să caute în altă parte: Oxford Interactive Encyclopedia este la fel de serioasă ca şi instituţia de învăţămînt al cărei nume îl poartă. Dar tot ca şi aceasta inspiră respect şi încredere.

OXFORD TALKING DICTIONARY

PRODUCĂTOR: The Learning Company **DISTRIBUITOR:** Monosit **REDACTOR:** Adrian Dorobăţ

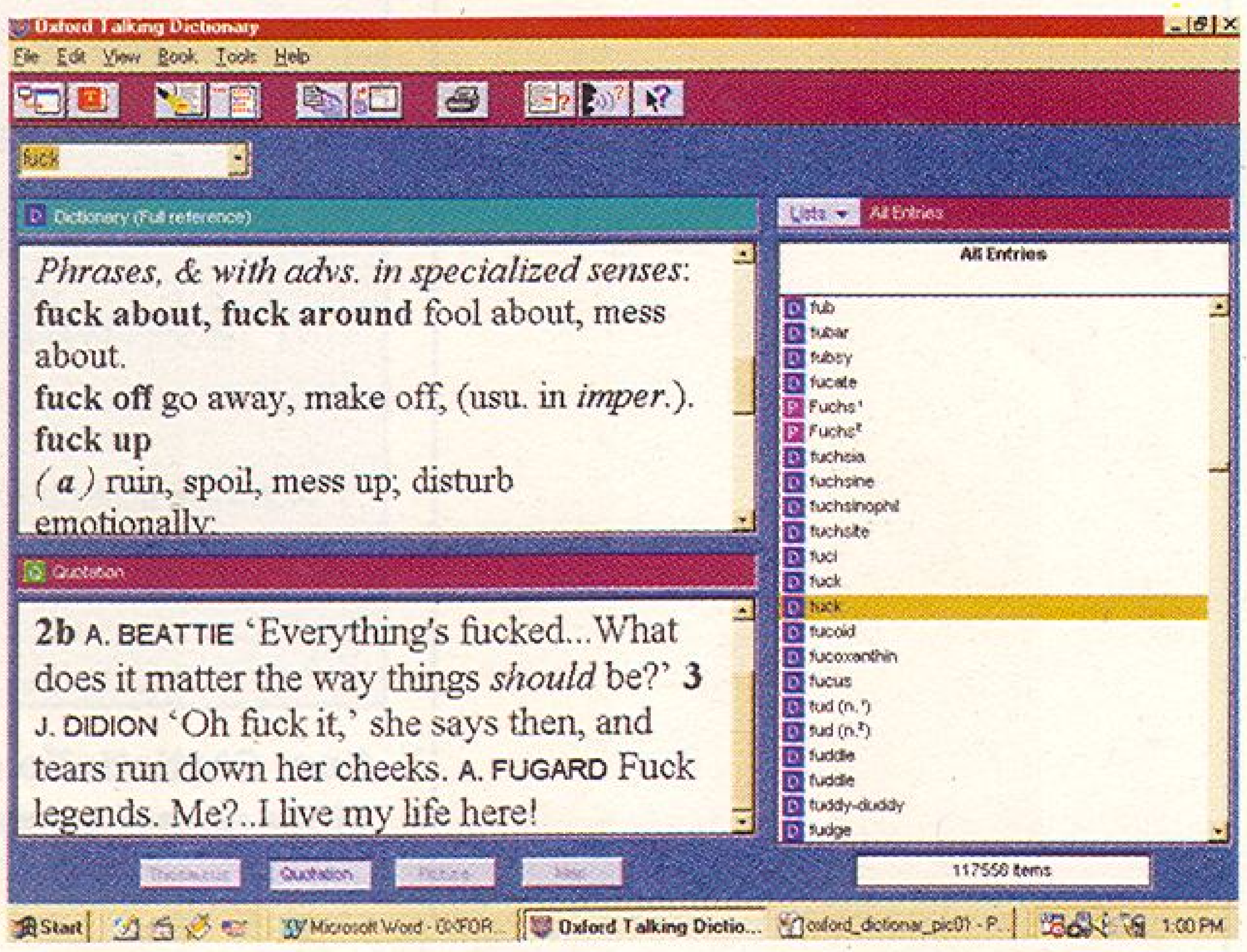


Cunoaşterea limbii engleze, este o necesitate pentru cei care folosesc un calculator. Cu toate acestea, fiecare are nevoie din cînd în cînd de un dicţionar care să-i lămurească un termen ce se încăpăţînează să rămînă necunoscut. Chiar dacă nu traduc cuvintele în limba noastră maternă, dicţionarele de tip englez-englez le definesc într-un limbaj mult mai accesibil, uşor de înţeles chiar şi de cei care nu au cunoştinţe extinse de limba engleză.

Oxford Talking Dictionary oferă 500.000 de articole de dicţionar, o cifră enormă dacă ţinem cont că DEX-ul nostru are doar 75.000. După cum îi spune şi titulatura, dicţionarul "vorbeşte", ceea ce înseamnă că aproape un sfert din definiţii au ataşat şi un model sonor de pronunţare, rostit tare, clar şi cu un accent impecabil. Acest lucru îl face potrivit pentru cei care vor să înveţe corect sau să îşi corecteze engleza vorbită.

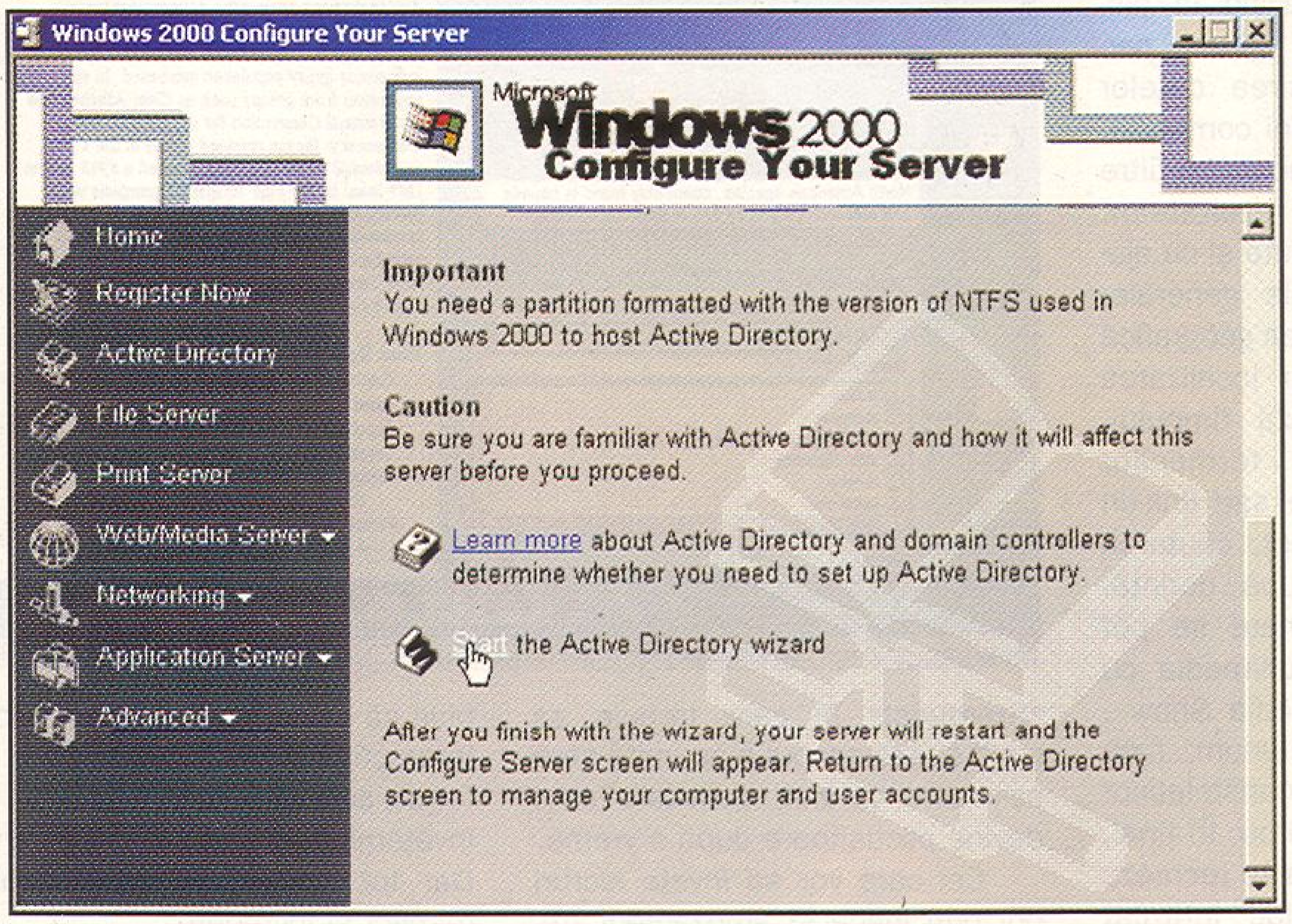
Iar cei care nu se descurcă bine nici în scris pot totuşi găsi uşor cuvintele căutate cu ajutorul motorului de căutare care poate localiza şi sintagme trunchiate sau chiar ortografiate greşit. Fiecare cuvînt are disponibile sinonime şi citate care arată în ce contexte este folosit. Pentru lingvişti şi traducători dicţionarul se poate dovedi o unealtă indispensabilă, dar ca să nu se adreseze doar unui public restrîns, editorii şi-au structurat produsul în aşa fel încît seamănă destul de mult cu o enciclopedie. Dicţionarul conţine 3000 de imagini şi hărţi precum şi peste 9000 de definiţii enciclopedice care vin să completeze un CD şi aşa excelent.

Singura întrebare pe care ar trebui să v-o puneţi înainte de a cumpăra un asemenea produs este: am într-adevăr nevoie de aşa ceva? Şi dacă răspunsul este afirmativ, atunci dicţionarul celor de la Oxford merită investiţia.



Microsoft Windows 2000

PRODUCĂTOR: Microsoft **DISTRIBUITOR:** Microsoft **REDACTOR:** Alex Bartic



În Windows 2000 configurarea serverului se poate face mai ușor din "Configure Your Server". Acesta este un wizard care concentrează principalele servicii ca Active Directory, Networking și Print Server.

În ultima vreme Microsoft-ul a început să simtă în coaste un nou gimpe, Linux-ul, unul dintre cele mai fiabile și mai rapide sisteme de operare, deși nu tocmai perfect standardizat sau ușor de utilizat. În același timp piața serverelor este dominată clar de diversele Unix-uri, considerate mult mai eficiente și în mod special mult mai configurabile decît NT4 în ciuda celor două Service Pack-uri lansate în 99. Răspunsul gigantului din Redmond la toate aceste probleme este unul singur: Windows 2000 și în ciuda proverbului care spune că "cine aleargă după doi iepuri nu prinde nici unul" s-ar putea ca Microsoft-ului să-i reușească această mișcare.

The beginning

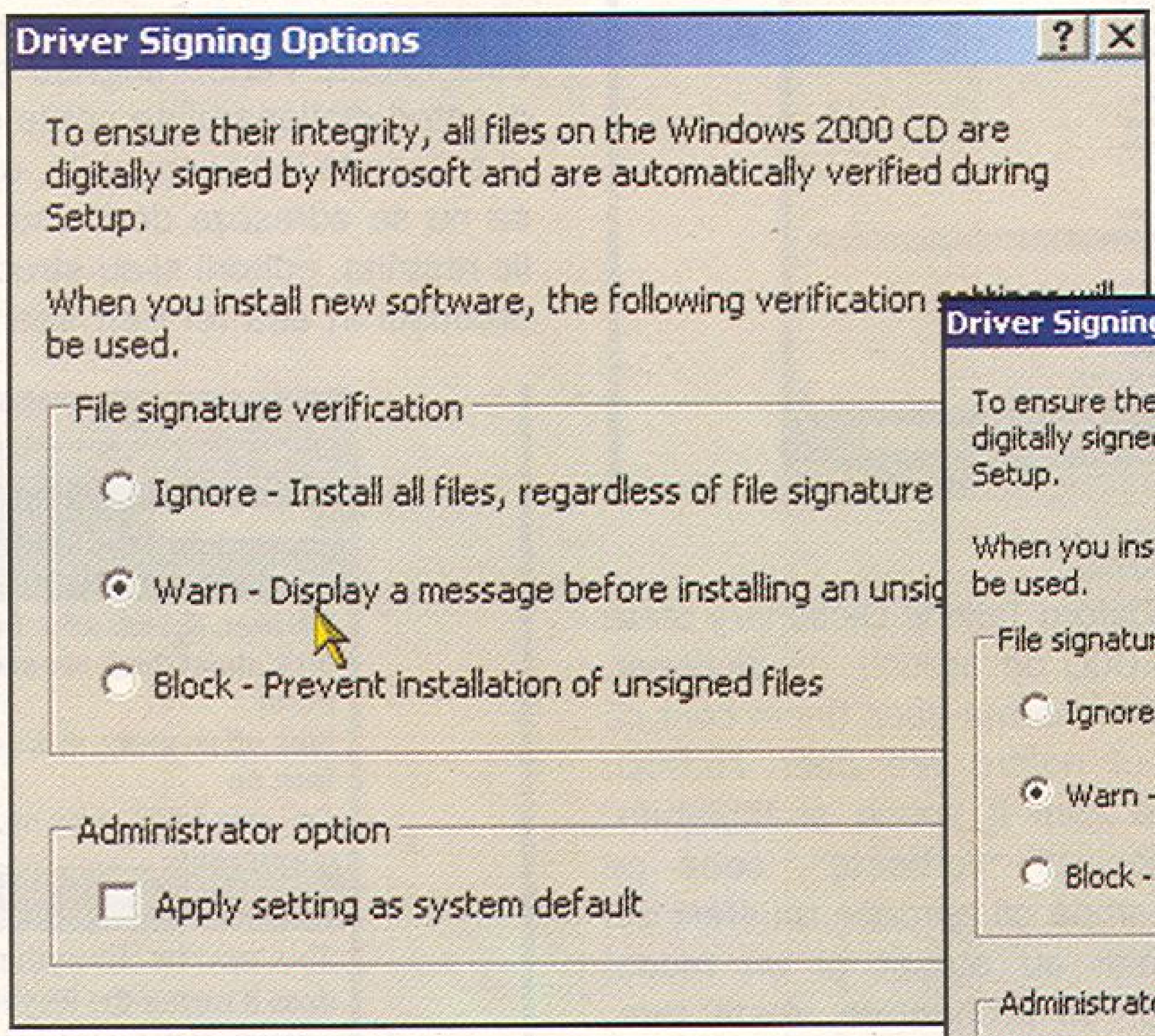
Totul a început la sfîrșitul lui 98 cînd în loc de NT5 Microsoft a anunțat rebotezarea acestuia în Windows 2000 și amînarea pînă în toamnă 99 cînd urmează să apară primele trei variante, urmate la 2-3 luni de o a patra.

Pentru utilizatorii obișnuiți și stațiile de lucru, NT5 Workstation a dat naștere la Windows 2000 Professional care în ciuda diverselor zvonuri nu urmează să înlocuiască Windows 98 deși din punct de vedere al funcționalității sunt relativ asemănătoare. Conform documentației, Pro-ul suporta doar un procesor, 4GB memorie și exact ca și Win98 are integrat un server de web cu funcționalități restrînse.

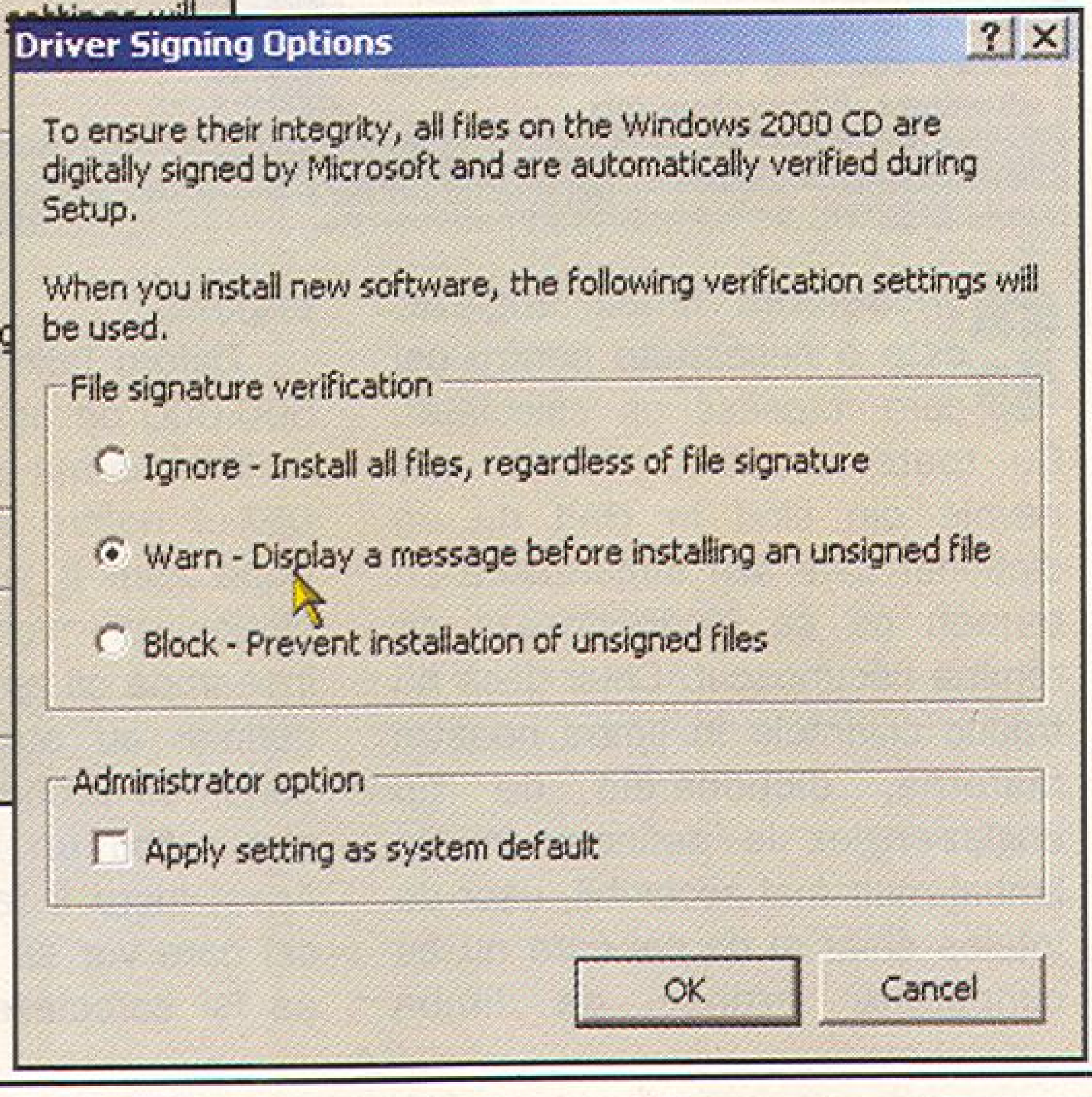
NT5 Server s-a transformat în Windows 2000 Server, cu suport pentru două procesoare, 4GB memorie, Active Directory și Internet Information Server 5..

NT5 Enterprise Server se numește acum Windows 2000 Advanced Server și este un Server cu suport pentru patru procesoare, Load Balancing și Clustering.

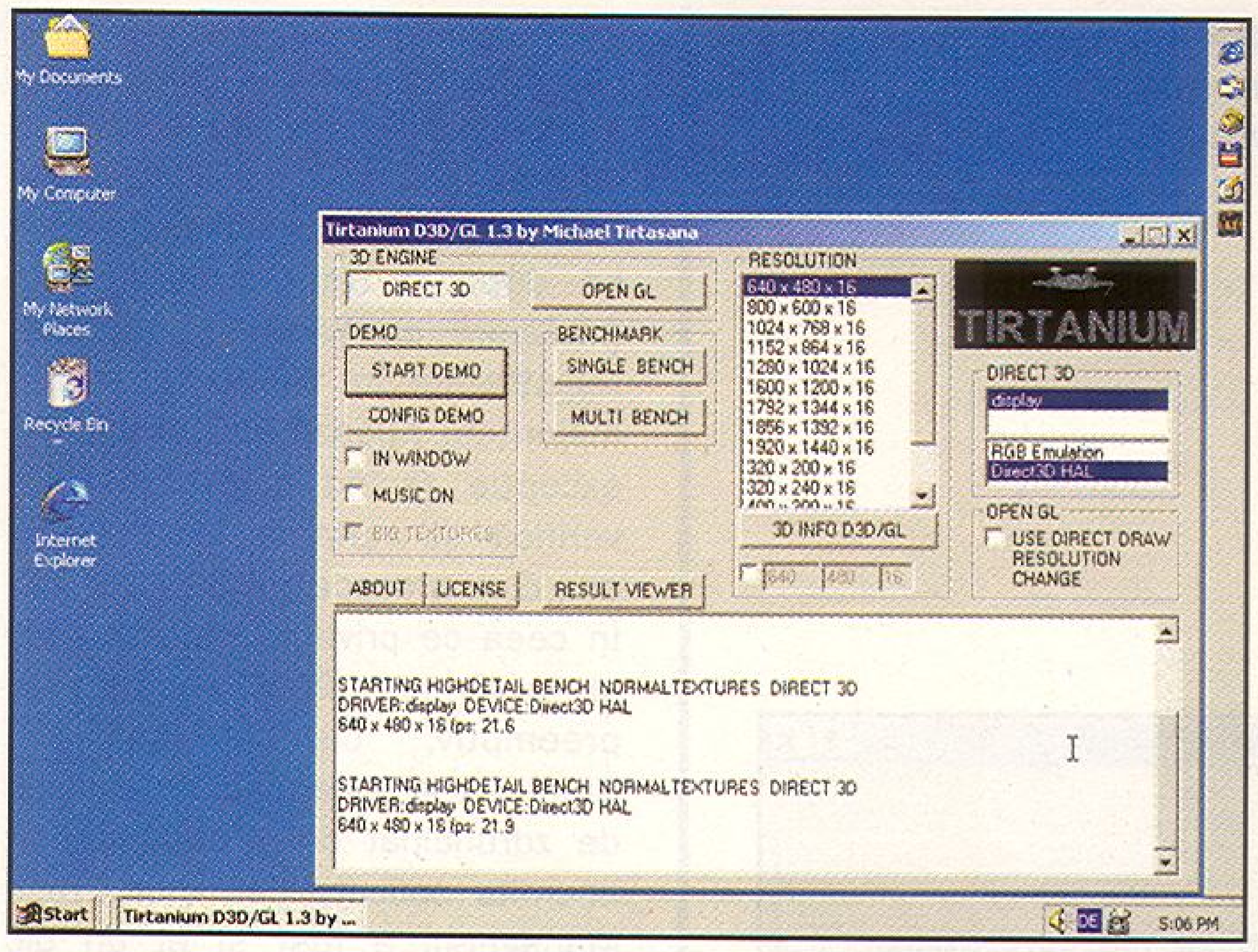
Windows 2000 Datacenter Server este ultimul din serie și de departe cel mai puternic, fiind orientat direct către piața serverelor high-end. Principalele diferențe



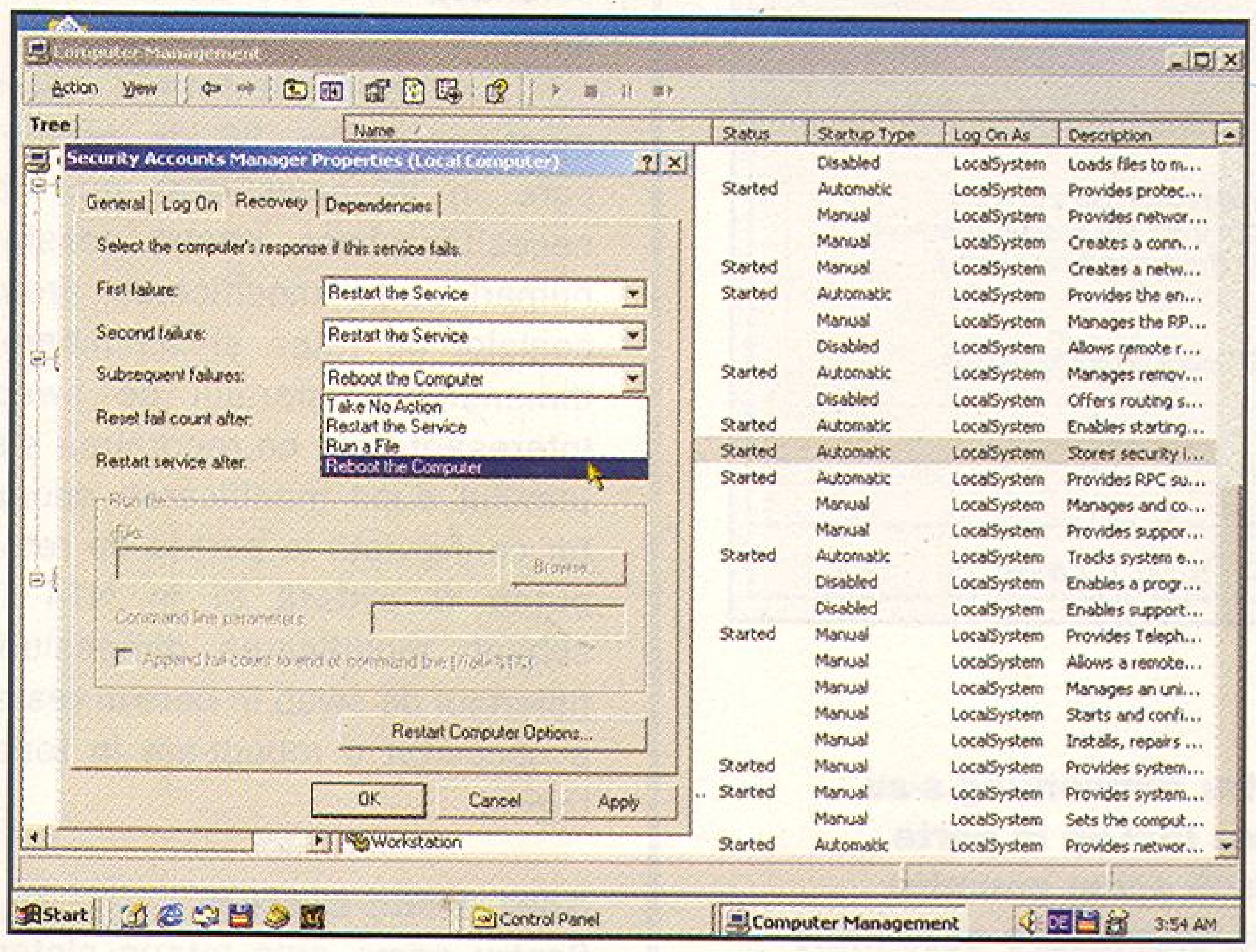
Sus: Statisticile apar acum și pentru rețele și nu numai pentru modem.



Jos: Noul sistem de semnare al driverelor cu ajutorul căruia pot fi detectate imediat diversele fake-uri care nu provin de la firmele producătoare ale componentei.



Benchmark-ul Tirtanium (nu face parte din Windows 2000) folosește la testarea Direct3D-ului din Windows 2000.



Utilizatorul are posibilitatea să seteze comportamentul Windows-ului 2000 în cazul în care unul din serviciile sistemului nu mai funcționează.

față de Advanced Server sunt suportul pentru max. 16 procesoare și 64GB memorie utilizînd Intel Physical Address Extensions (PAE este o tehnologie care permite extinderea numărului de biți utilizați pentru adresarea memoriei de la 32 la 36).

Fiecare din cele patru variante poate fi cu ușurință modificată de către firmele cu care MS are contracte OEM pentru a suporta de două ori mai multe procesoare, singura excepție fiind Datacenter Server care ajunge la 64 sau chiar 128 procesoare.

Instalare & Interfață

Windows 2000 poate fi instalat pe un computer gol boot-înd direct de pe CD-ul cu kit-ul sau ca upgrade peste Win9x și NT4, lucru pe care nimeni nu îl recomandă din principiu deși procesul decurge fără probleme. Setup-ul nu necesită prea multe informații și își cam face de cap în sensul că nu mai întreabă ce aplicații vrei să instalezi ci pur și simplu pune tot pe harddisk, de la Minesweeper pînă la Calculator. Ultimul mod de instalare este cel remote și se adresează administratorilor care doresc să-și ușureze munca, necesitînd doar o dischetă, acces la rețea și intervenție zero din partea omului.

Interfața Windows2000-ului este cea din Win98, cu îmbunătățirile de rigoare. Interesant este că în momentul de față, pentru un începător, Win2000 pare mai ușor de utilizat decît Win98, iar pentru utilizatorul veteran, primele minute se aseamănă cu un coșmar în care caută diverse elemente dispărute dar care au fost reamplasate într-un loc mai inteligent. Astfel întregul meniu Administrative Tools aflat în Programs-ul NT4-ului se găsește acum în Control Panel, fiind vecin cu Network and Dial-up Connection.

Win2000 utilizează același sistem de meniuri "inteligente" prezent în Office2000, cu opțiuni care se ascund dacă nu sunt folosite frecvent.

Beta-ul are integrate trei programe pentru persoanele cu handicap: Narator, care vorbește cu o voce monotonă tot ce se află într-o anumită fereastră, Magnify, care mărește în partea de sus a ecranului bucata de jos și On-screen keyboard, o tastatură vizibilă pe monitor, urmînd ca în varianta finală să apară și un modul de recunoaștere a comenzilor vocale care ar putea fi utilizat foarte bine de către toată lumea.

Drivere & Hardware

Deși Windows 2000 se bezează pe kernel-ul de NT (așa cum scrie mare și înainte de logare), îmbunătățirile aduse de către echipa de programatori îl fac să semene foarte mult la facilități cu Windows 98. Astfel amîndouă utilizează drivere WDM (Windows Driver Model, deși Win98 merge și cu driverele clasice de Win95) și amîndouă au suport funcțional pentru Plug&Play, AGP, USB și multimonitor. Win2000 se descurcă însă mai bine cu două monitoare deoarece permite setarea principalului.

Capitolul jocuri nu a fost nici el neglijat, Win2000 dispunînd de ultimul DirectX - 7.0 care urmează să fie accesibil și pentru Win98 începînd din septembrie.

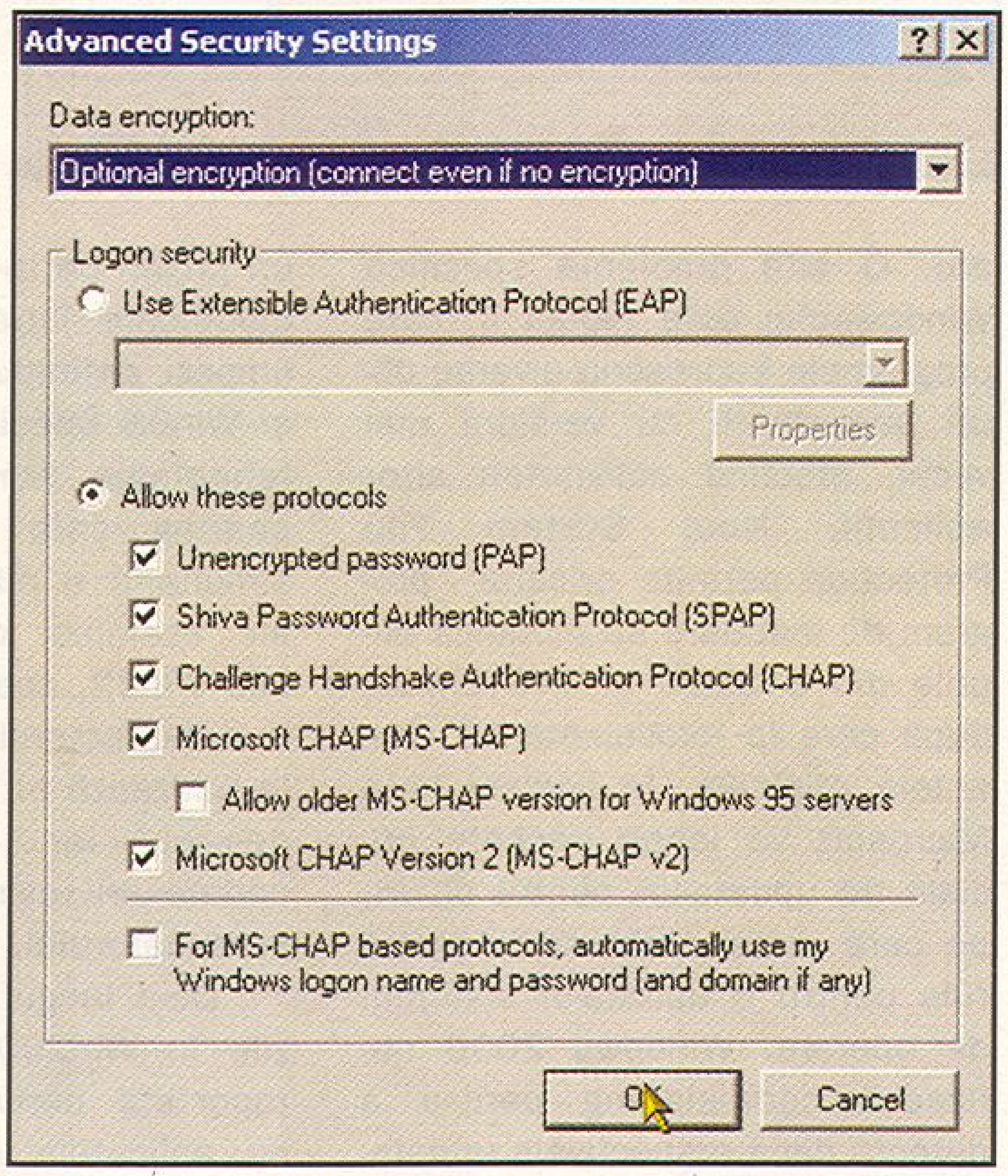
Sistemul de operare deține suport pentru Power Management, cea mai interesantă funcție fiind Hybernate-ul. Acesta este un modul care salvează tot conținutul memoriei pe harddisk înainte de a tăia curentul, fiind posibilă reluarea lucrului exact de unde a fost întrerupt (inclusiv Winamp-ul la mijlocul melodiei). Hybernate-ul este foarte folositor la laptop-uri, deoarece permit salvarea tuturor datelor în momentul în care acumulatorul este epuizat, dar merge pe orice computer, funcționînd perfect în cadrul testelor efectuate de noi pe cîteva PC-uri obișnuite, de birou, cărora le-am dat hybernate în loc de shut down.

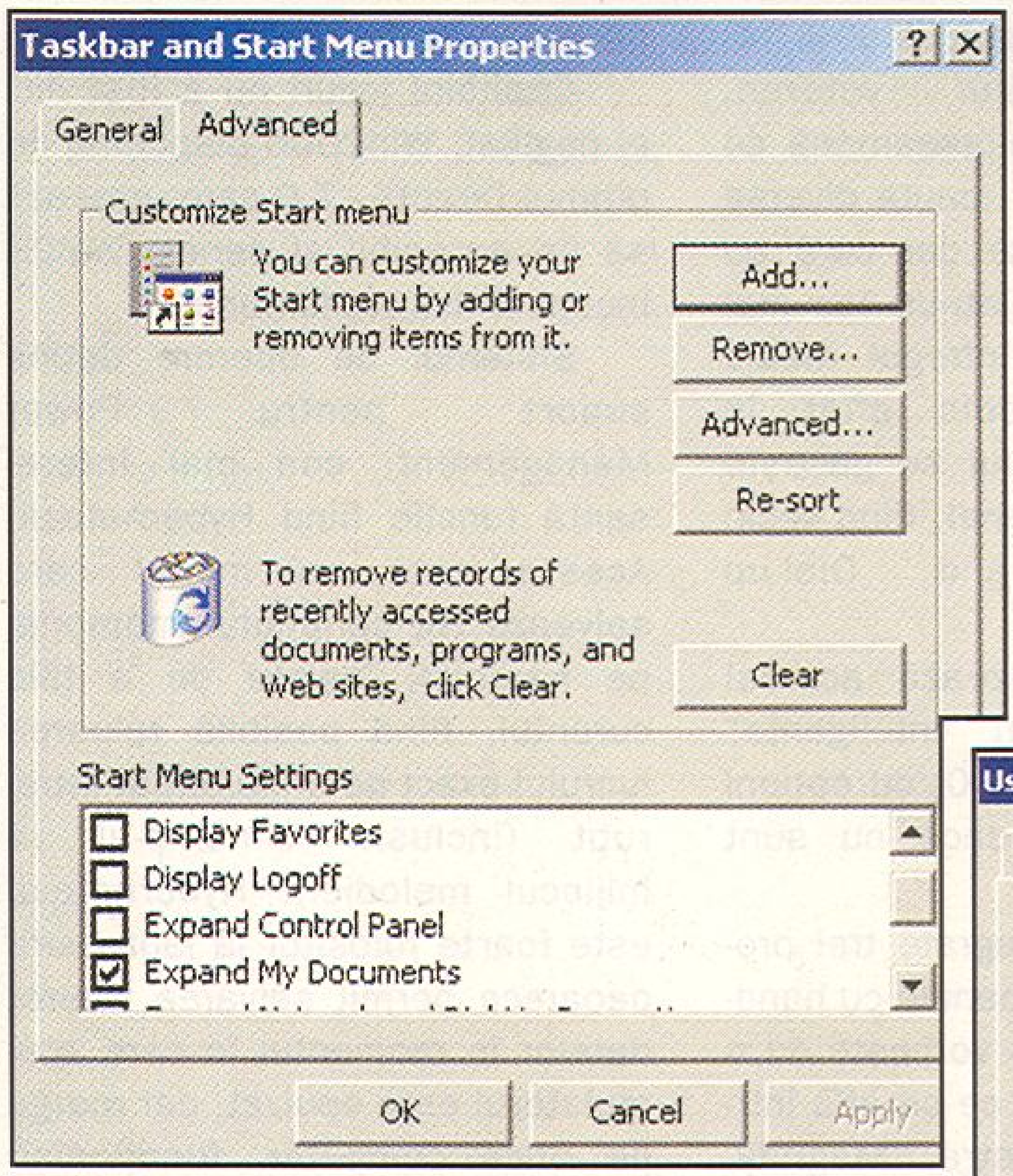
Microsoft a mai integrat în sistem și suport pentru fonturile Type 1 ale Adobe, chiar colaborînd cu aceștia la realizarea unui nou format - OpenType, care se dorește mai flexibil decît clasicul TrueType.

Stabilitate & Securitate

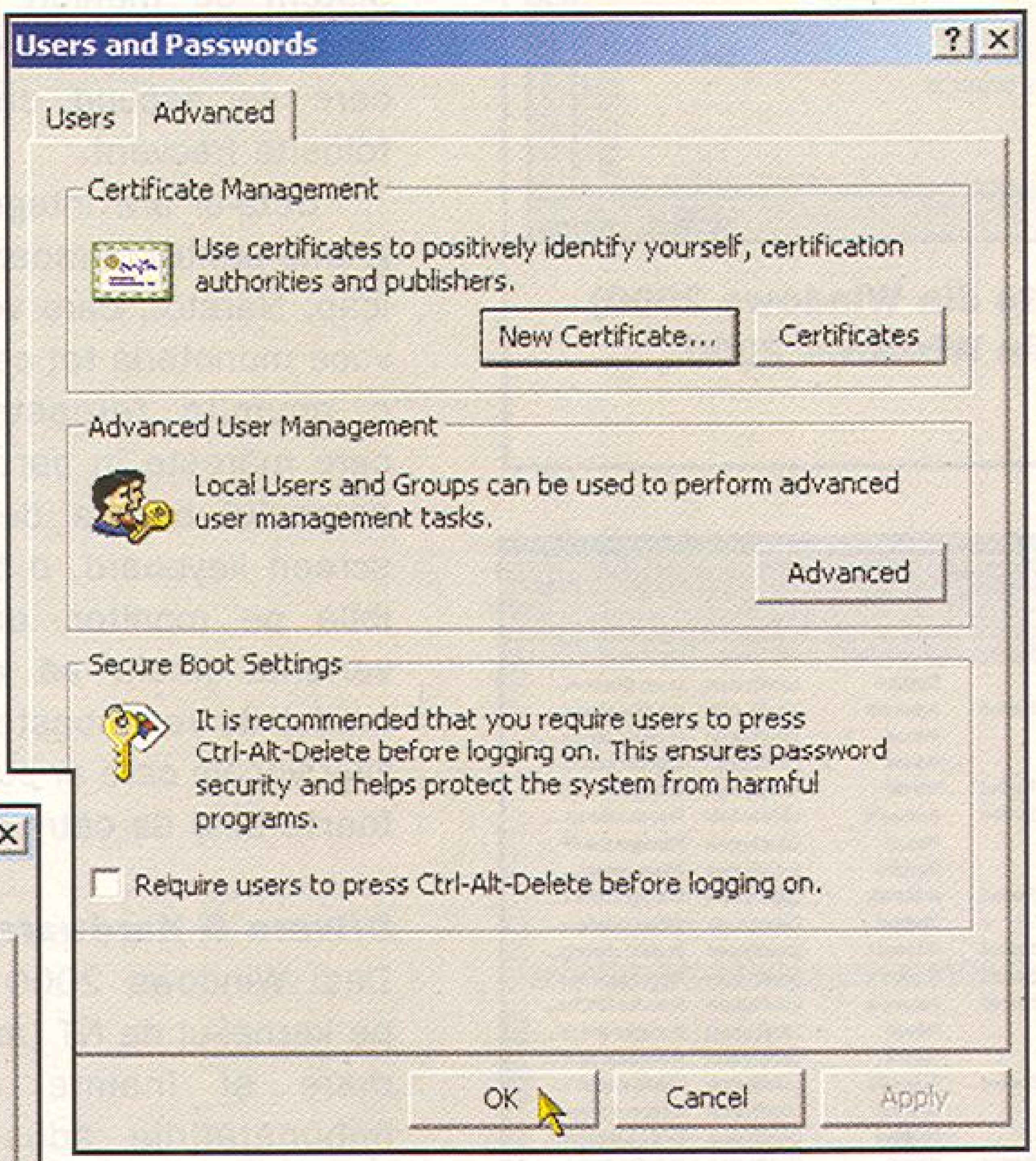
La capitolul stabilitate echipa de programatori a kernel-ului a implementat cîteva facilități care să reducă frecvența ecranelor albastre, binecunoscute tuturor utilizatorilor de Windows, cea mai importantă fiind kernel-mode write protection, care împiedică aplicațiile și în mod special driverele să modifice zone de memorie alocate sistemului de oper-

Spre deosebire de Windows 9x Windows 2000 oferă o securitate mult mai avansata, așa cum se remarcă și din imaginea alăturată.

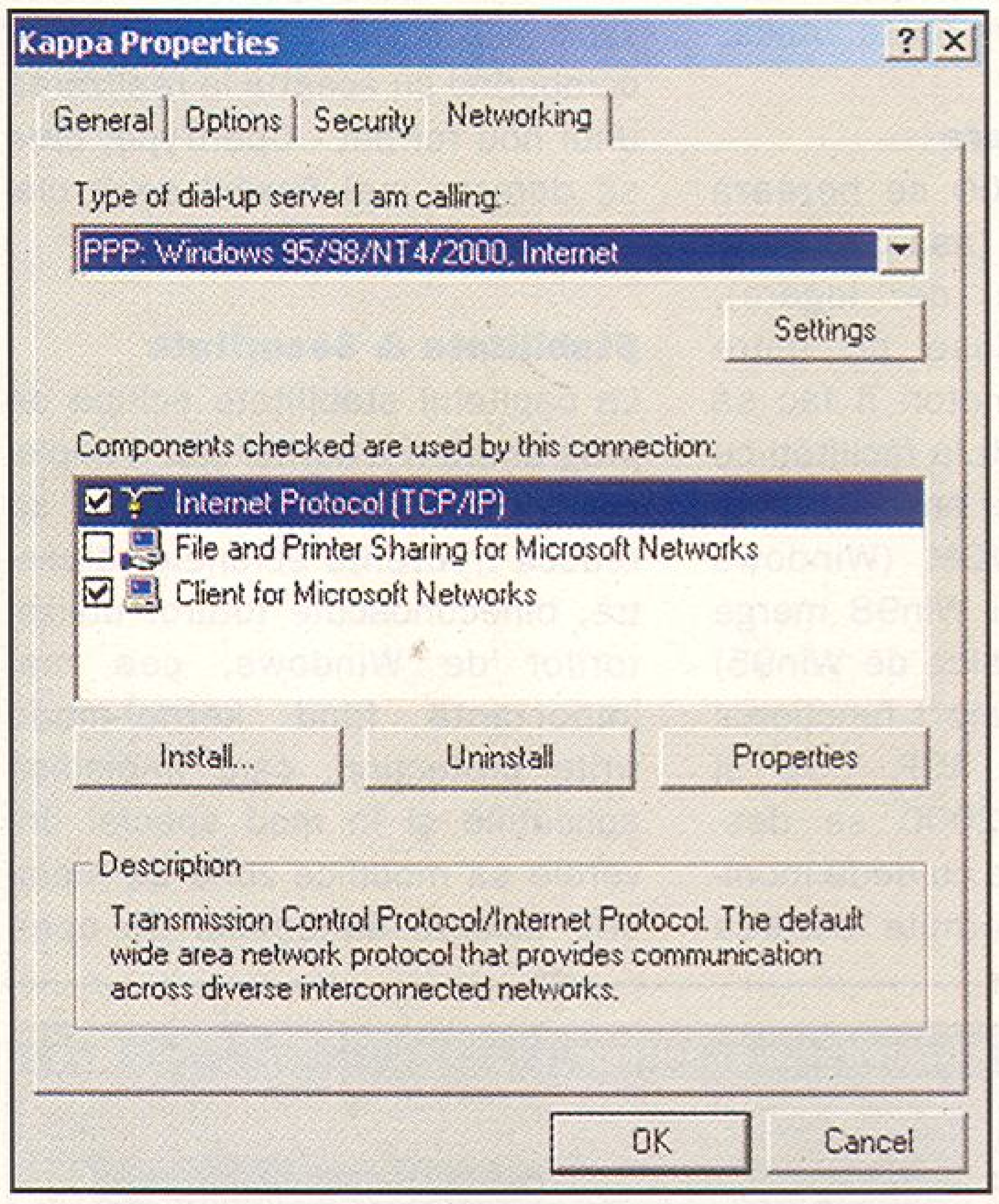




Stînga: Se observă opţiunile mult mai cuprinzătoare care permit extinderea Start Menu-ului.



Dreapta: la Professional nu este neapărat necesară introducerea parolei pentru logare dupa pornirea sistemului.



Stînga: Setările pentru Networking s-au mutat acum la fiecare Dial-up în parte. Evident, existau şi pînă acum anumite primitive, dar actuala organizare este mult mai flexibilă, deşi promite dureri de cap celor obişnuiţi cu Windows 9x/NT.

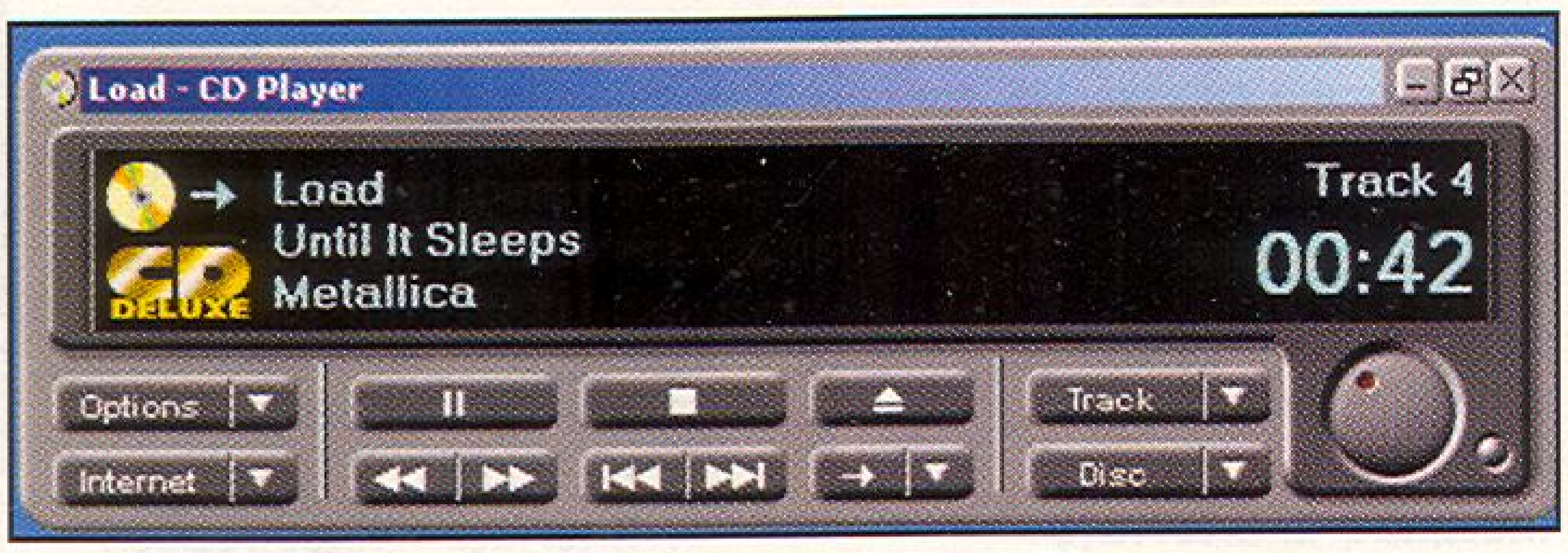
are. O altă problemă specifică Windowsului este modul în care programele suprascriu diverse dll-uri importante cu versiuni mai vechi, afectînd activitatea altor aplicaţii. Noul System File Protection permite oricărui program de instalare să modifice dll-urile din SYSTEM şi SYSTEM32, după care le înlocuieşte cu variantele originale. În acelaşi timp Microsoft va lansa pachete oficiale de update-uri pentru dll-uri, pe care install-erele să le poată rula pentru a update-ui sistemul de operare. Windows 2000 utilizează code-signing pentru a detecta dacă respectivele update-uri provin de la MS şi nu au fost modificate între timp. Pentru a limpezi definitiv apele, Win2000 şi Win98 Special Edition deţin o tehnologie numită side-by-side sharing care permite rularea simultană a mai multor versiuni ale aceleiaşi componente COM sau Win32, acestea rezidînd fizic în subdirectorul programului care le utilizează şi fiind apelate doar de el, iar responsabilitatea update-uirii revine în mod automat producătorului.

De-a lungul ultimelor luni de zile în Win2000 beta3 au fost raportate nenumărate probleme cu aplicaţiile concepute pentru Windows NT 4.0 şi Windows 9x. O mare parte din acestea au fost rezolvate în 2072 (RC1) deşi persistă probleme cu jocurile, acestea refuzînd pur şi simplu să se instaleze deoarece detectează un NT sau pur şi simplu nu localizează un Win9x. Interesant este că după o translatare forţată (instalare pe Win9x şi mutarea registry-ului în Win2000) marea majoritate rulează fără probleme, excepţie făcînd cele care mai verifică şi varianta DirectX-ului, aşa cum procedează 3DMark 99. În ceea ce priveşte multitasking-ul, în Windows 2000 acesta este preemptiv, ca şi în NT. Stabilitatea sistemului este dificil de zdruncinat chiar dacă uneori anumite aplicaţii dau erori. Task Manager-ul a fost şi el un pic modificat fiind acum capabil să termine un proces împreună cu toate procesele auxiliare lansate de acesta, eliminînd o rebootare care sub NT4 era adesea necesară.

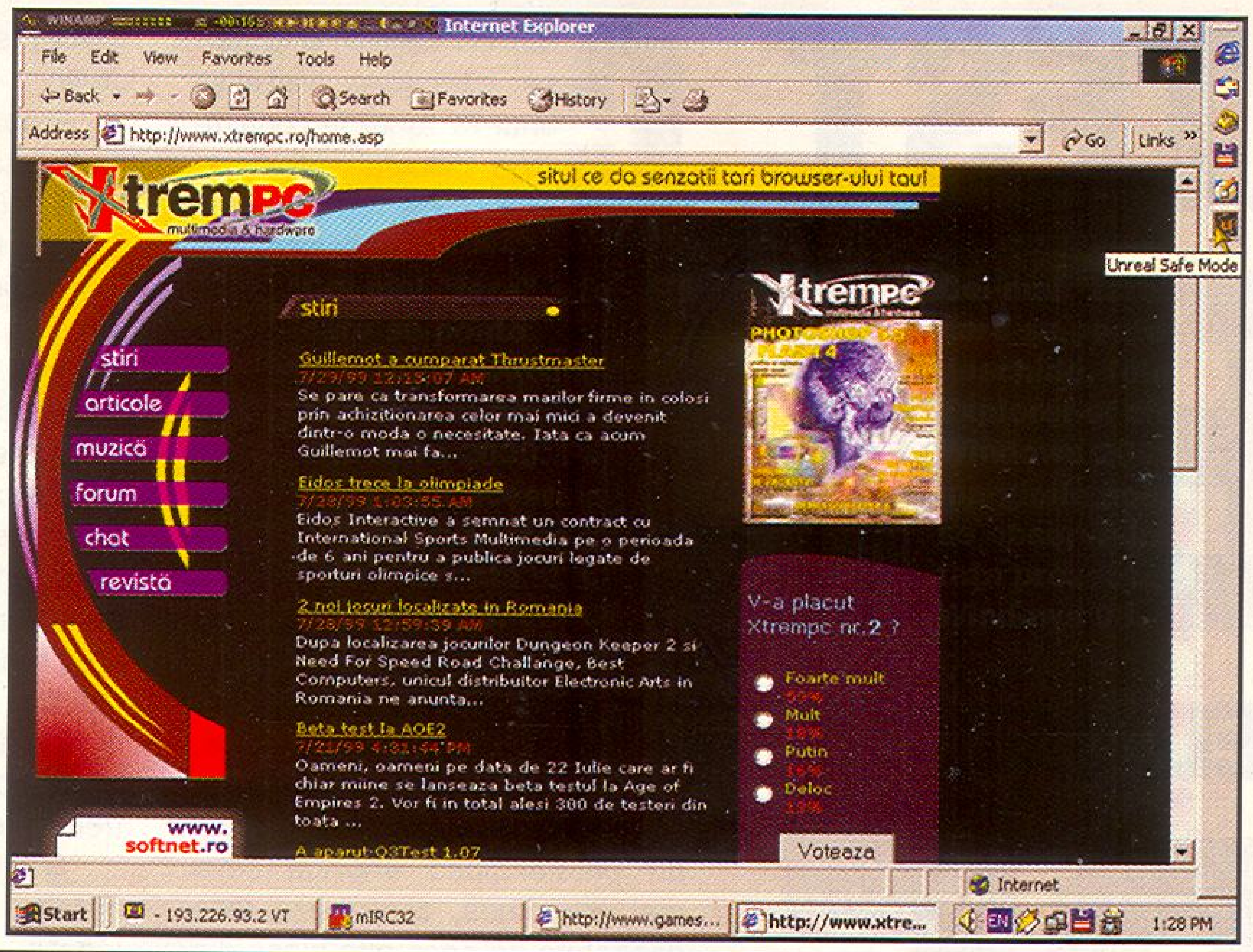
În documentaţie sunt menţionate cca. 36 de scenarii care în Windows2000 nu mai necesită reboot, printre acestea numărîndu-se modificarea protocoalelor de reţea şi schimbarea dimensiunii fişierului de swap. Interesant este că repornirea sistemului după modificarea anumitor configuraţii la partea de reţea putea fi evitată şi în NT4 în schimb modificarea dimensiunii fişierului de swap în beta-ul testat a necesitat o reboot-are în toată regula.

Boot & File System

Pentru prima dată într-un sistem bazat pe NT apare Safe Mode-ul, avînd un comportament similar cu cel din Win9x. Tot la capitolul îmbunătăţiri importante intră şi System Recovery Console, o consolă text foarte asemănătoare cu MSDOS-ul care permite efectuarea anumitor operaţii de reparare a sistemului, partiţionare a hdd-urilor şi reconfigurare a hardware-ului fără a necesita pornirea în mod grafic.



Noul CD Player din 2000 download-uieşte de pe Internet titlurile melodiilor şi numele albumului. Nimic cu adevărat nou, dar te scuteşte de instalarea unui alt program.



Cel mai "tare" site care se poate deschide, folosind Explorer-ul din Windows 2000. Pe marginile acestuia se observă interfața prezentă și în Windows 98.

mult 32 de servere pentru a împiedica timpii mari de așteptare generați de sufocarea unuia singur cu prea multe conexiuni. Clustering-ul permite interconectarea a două computere, apărînd în rețea ca unul sigur și care prin verificări reciproce reușesc să asigure un flux continu de date în ciuda unor eventuale probleme software/hardware.

NTFS-ul a avansat și el pînă la versiunea 5 și deține acum un sistem de criptare a datelor, și un modul de scanare contra erorilor și defragmentare a partițiilor. Tot aici a apărut și un dispozitiv de quota care permite limitarea spațiului maxim ocupat de către un utilizator pe o anumită partiție, eventual avertizîndu-l cînd se apropie în mod periculos de cifra fatidica. Nu exista suport pentru DriveSpace3 în schimb NTFS5 are în continuare posibilitatea comprimării subdirectoarelor.

Server

Win2000 Professional nu este tocmai sistemul ideal pentru administrarea unei rețele sau ca server Internet, deși are cîteva posibilități în acest sens. Varianta Server este mult mai potrivită în acest domeniu datorită IIS5 și Active Directory. Acesta din urmă este un modul care folosește la administrarea resurselor unei rețele, utilizînd o ierarhie care ușurează mult accesul și localizarea diverselor computere, imprimante, utilizatori și directori share-uiți. De bază în structura Active Directory-ului este IntelliMirror, un modul care permite unui user să folosească orice workstation, desktop-ul și documentele personale fiind accesate pe server și trimise la locul temporar de lucru.

Distributed File System (Dfs) permite maparea share-urilor din rețea în așa fel încît să simuleze o structură normală de directori, fiind totuși posibilă închiderea unui anumit share fără a destabiliza restul arborelui, utilizatorii fiind chiar notificați cînd acesta redevine accesibil.

Advanced Server și DataCenter Server merg mai departe, oferind pe lîngă suportul pentru mai multe procesoare alte două module noi. Load Balancing permite distribuirea apelurilor TPC/IP (WWW, Proxy, FTP) pe cel

Viteza

În ciuda celor 32 biți ai NT-ului, Windows 9x a fost întotdeauna cel mai rapid sistem de operare de la Microsoft, în principal datorită arhitecturii simpliste, lipsită de protecție și fără servicii auxiliare care să consume timp de procesare și memorie. Pe de altă parte Windows 2000, deși bazat pe un kernel de NT îmbunătățit, se apropie frecvent și chiar depășește cu puțin Windows 9x la viteza de rulare a aplicațiilor și chiar a jocurilor.

În tabelul alăturat se află cîteva fps-uri obținute în Win2000 și Win98, valorile fiind însă doar orientative din motive de beta. Mai mult, placa utilizată a fost un Voodoo 3 3000 care oficial nu merge 3D în Win2000 datorită lipsei unor drivere de la 3dfx, ceea ce ne-a silit să recurgem la cîteva ini-uri de pe Internet, evident nesuportate de către producătorul V3-ului sau de Microsoft. Rezultatele au fost obținute la 640x480x16, vsync on - 60Hz (în Win2000 nu am putut seta vsync off, fiind nevoiți să-l lăsăm activat și in Win98) și au ca unic scop compararea celor două sisteme de operare.

Privind un pic rezultatele sare în ochi diferența de la Unreal Direct3D, normală datorită stadiului beta în care se află DX7-ul din Win2000, cu debug info activat. Creșterea performanței cu circa 20% față de DX6, promisă de Microsoft, pare foarte plauzibilă conform fps-urilor aproape similare obținute în Tirtanium, un benchmark foarte puțin utilizat dar care spre deosebire de 3DMark a rulat perfect sub ambele sisteme.

În final

Deși nu a fost conceput pentru a înlocui Win98, Win2000 Professional se adreseaza în mod evident utilizatorilor mai pretențioși care, fiind nemulțumiți de Win9x, migrează spre Linux. Professional-ul corectează marea majoritate a problemelor apărute în Win9x, este extrem de stabil și se mișcă excelent pentru un sistem bazat pe NT, chiar și în lipsa unui supercomputer. Noi l-am testat și pe un K6-2 350 cu 64MB RAM iar rezultatele au fost mai mult decît îmbucurătoare, deși 128MB RAM sunt totuși ideali. Este însă foarte greu de evitat ideea că Windows 2000 Professional este ce ar fi trebuit să fie Windows 98 acum un an ...

Dacă varianta Pro se va bucura în mod cert de o largă răspîndire, succesul Server-ului și Advanced Server-ului sunt un pic mai incerte, în ciuda faptului că utilizatorii de Windows NT4 vor migra către unul din ele. Acceptarea lor va depinde de viteza cu care vor rula aplicații cu baze de date și servere de web legate la acestea, acesta fiind singurul mod în care Microsoft poate să-i convingă pe posesorii de servere UNIX că avantajele oferite de Windows 2000 depășesc nivelul schimbărilor cosmetice la nivelul interfeței, irelevante pentru oamenii obișnuiți cu diverse shell-uri.

	Windows 2000	Windows 98
Quake3Test 1.07 - demo1 (OpenGL)	22.1	23.4
Quake3Test 1.07 - demo2 (OpenGL)	26.1	27.5
Unreal 225f - intro (Direct3D)	18.6	27.9
Unreal 225f - intro (Glide)	32.8	32.4
Quake2 3.20 - demo1 (miniGL)	55.6	56.0
Quake2 3.20 - demo2 (miniGL)	53.0	54.1
Tirtanium 1.30 n. texture (Direct3D)	30.0	31.2
Tirtanium 1.30 h. texture (Direct3D)	22.0	23.3

Rezultatele de mai sus demonstrează clar dorința Microsoft-ului de a realiza un sistem de operare cu adevărat competitiv.

MEGATEST

VEZI TELEVIZORUL PE CALCULATOR ACUM! FOLOSEŞTE UN TV TUNER

Cred că oricine ar putea să aprecieze prezenţa unui TV tuner în configuraţia calculatorului personal. Fie că nu mai pierzi emisiunile preferate din diverse motive, fie că poţi să înregistrezi secvenţe video şi imagini statice din aceste emisiuni sau că poţi spune că îţi cumperi un televizor la preţ redus calităţile unei astfel de componente sunt evidente.

Ca de obicei, XtremPC încearcă să facă lumină în această problemă, a TV tunerului. În general, un TVT se prezintă sub forma unei plăci de extensie, componenta ce se ocupă în fapt de decodarea semnalului TV fiind un paralelipiped argintiu ceva mai voluminos, ceea ce o face deosebită de orice altă placă din calculator. Mai există şi unele variante externe (TV-Box) care trimit semnalul decodat în intrarea video a plăcii grafice, variante built-in în placa grafică, variante care sunt extensie a plăcii video etc. În cadrul testului de faţă avem reprezentanţi aproape din fiecare categorie.

Pentru a vedea diferenţele între diferitele modele, să vedem principiul pe care se bazează procesul de vizionare în sine. Semnalul Tv este furnizat de o antenă, CATV, VCR sau orice altă sursă este decodat, proces în urma căruia se obţine semnal video şi audio. Semnalul video este trimis spre placa grafică, existând două moduri de afişare: direct şi overlay. Primul mod trimite informaţia video plăcii grafice care o afişează, al doilea mod trimite semnal video peste imaginea plăcii video vizionarea făcându-se cu ajutorul unei culori "chroma key". Aceasta înseamnă că porţiunile vizibile din layer-ul TV sunt evidenţiate în cadrul imaginii generate de o culoare unică. Dacă facem un print screen, în primul caz în fereastra TV se capturează frame-ul respectiv din emisiunea TV, în al doilea caz, fereastra TV este plină cu o singură culoare: chroma key. Încecaţi să deschideţi o fereastră Paintbrush peste cea TV şi umpleţi-o cu culoarea chroma key, imediat zona respectivă devine afişată cu semnal video TV! Semnalul audio este trimis spre ieşirea (eventual ieşirile) audio de unde poate fi preluat în placa de sunet a calculatorului (standard, cablu jack stereo inclus) sau în orice alt sistem audio.

Probabil că ştiţi că există mai multe standarde (cu variante) TV: NTSC (America şi Japonia), SECAM (Franţa) şi PAL (Europa). În România se foloseşte standardul PAL D/K, aşa că aveţi în vedere acest aspect când vă procuraţi un TV Tuner. TVR1 şi TVR2 prezină nişte particularităţii din punct de vedere al sunetului. Ele folosesc o frecvenţă de 6.5 MHz pentru semnalul audio, spre deosebire de standardul de 5.5 MHz mai folosit, aşa că pentru o recepţie cu sunet trebuie făcută o adaptare sau alegerea unui model ce demodulează ambele frecvenţe.

O altă problemă de compatibiltate între standarde este legată de teletext. Europenii folosesc TELETEXT (arhicunoscut bazat pe pagini numerotate ce servesc diferite informaţii) iar Americanii, mai şmecheri, folosesc CLOSED CAPTION bazat pe hot words care te informează despre ce se difuzează într-un anumit moment. Se încearcă standardizarea unui teletext bazat pe HTML, deja adoptat de unele canale.

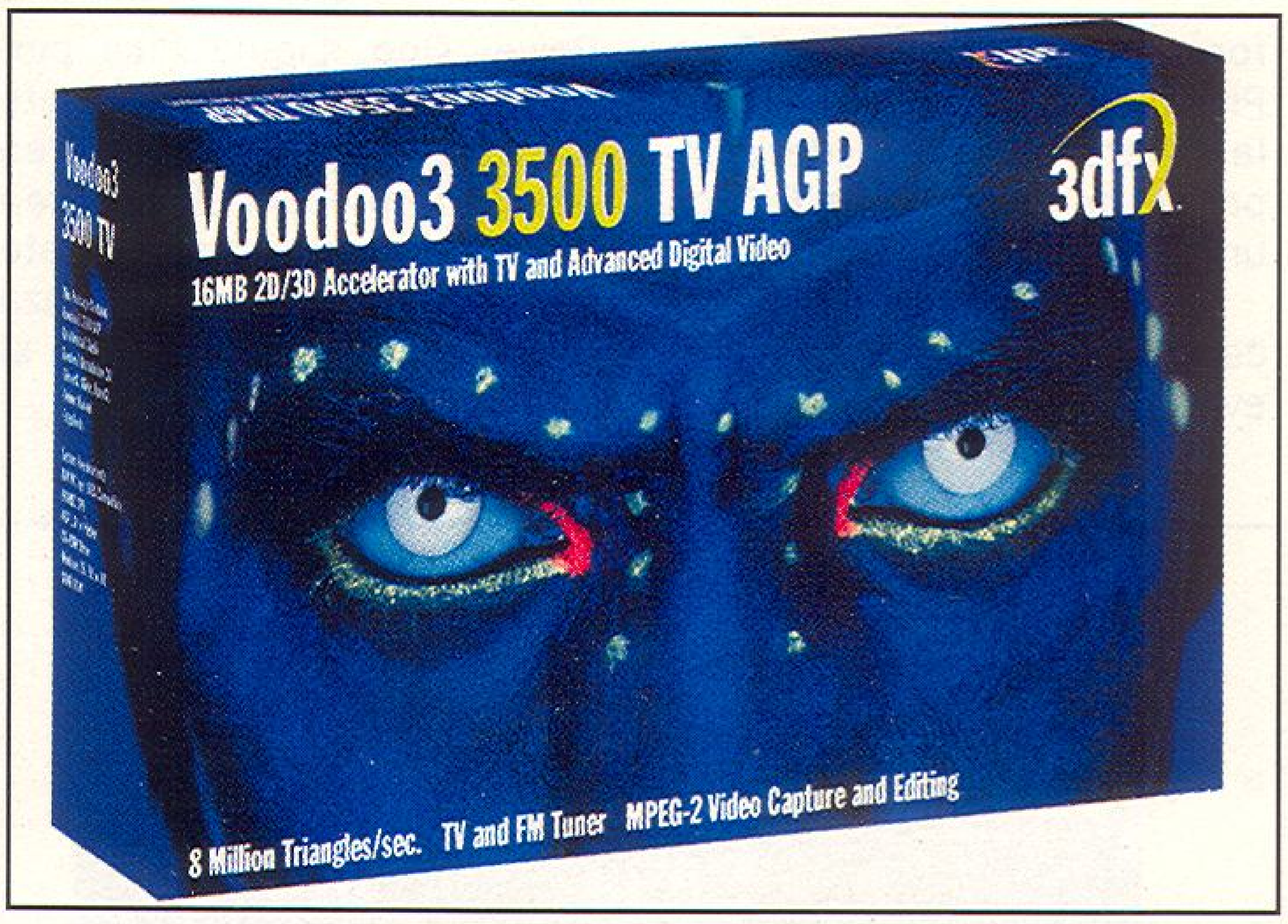
Cam atât legat de standarde. Aprecierea calitativă a unui TV Tuner este foate subiectivă, diferenţierea făcându-se pe criterii care privesc funcţiile oferite, dotarea, uşurinţa în folosire a funcţiilor, suportul pentru diferite standarde, calitatea imaginii (cea mai subiectivă), captură video. De asemenea mai intervine şi varianta constructivă aleasă, nimeni nefiind tentat să-şi cumpere o a doua placă video doar pentru că merge cu un anumit tuner TV.

Din punct de vedere al performanţei, am evidenţiat gradul de ocupare al resurselor în momentul rulării aplicaţiei şi gradul de ocupare a procesorului în momentul efectuării capturii video. Comparaţia la partea de captură video a constat din înregistrarea a 10 secunde de video în format 320x240 cu sunet 22 KH/16bit/mono.

Pentru că modelul ATI TV este o extensie pentru placa grafică, am testat toate tunerele cu acelaşi ATI Xpert @play cu 8MB de memorie video, ce asigura compatibilitatea cu ATI TV. Voodoo 3 3500 nu a fost testată însă sunt menţionate caracteristicile ei alături de prezentare

Voodoo 3 3500TV

PRODUCĂTOR: 3DFx **DISTRIBUITOR:** Sprint Computers **REDACTOR:** Camil Perian



Dacă pînă de curînd ATI sau Matrox s-au temut că următorul produs rezultat din fuziunea 3DFx - STB le va afecta piața de desfacere, produs anunțat dealtfel cu ceva luni în urmă, iată că acum a sosit și confirmarea, fizică, pentru aceste temeri, din partea 3DFx prin intermediul plăcii sale proaspăt lansate pe piață: Voodoo 3 3500TV. Prin ceea ce aduce nou și chiar și prin prețul său placa nu poate fi considerată ca destinată gamer-ului obișnuit, deși viteza sa sporită chiar și față de Voodoo 3 3000 o poate recomanda și în acest sens. Principalele sale avantaje rezidă în intrările și ieșirile de sunet, video ca și facilitățile video și TV.

Fiind construită pe structura plăcii Voodoo 3 3000, din punct de vedere video, placa nu a suferit multe modificări dar cele pe care le are sunt de o importanță substanțială. După cum ați văzut numărul trecut, plăcile TNT2 de la Nvidia ajung la frecvențe funcționale de pînă la 175Mhz. Voodoo 3 3500TV are însă o frecvență a ceasului uimitoare de 183Mhz, frecvență identică și în cazul memoriei. Această sporire, care face din Voodoo 3 3500TV cea mai rapidă placă de pe piață la ora actuală se concretizează cel mai evident în sporirea fill-rate-ului plăcii care ajunge acum la 366Mtexeli/secundă.

Dar chiar și cu aceasta sporire de viteză, nu acesta este aspectul plăcii cu adevărat interesant. Ceea ce recomandă cu adevărat Voodoo 3 3500TV sunt facilitățile suplimentare adăugate board-ului Voodoo 3 în principal datorate fuziunii cu STB și încorporării pe placă a produsului Desktop TV ce aparținea pînă acum acestora. Rezultatul este clar, și este dat chiar de numele add-on-ului. Monitorul îți este transformat într-un televizor cu ajutorul TV Tuner-ului incorporat pe care poți face surf pe canale, zoom in pe imagini tv, putînd chiar să înregistrezi programe tv pe care să le redai ulterior la calitate DVD. În plus, folosind programe specializate poți adăuga efecte speciale pe filmele capturate pe care le poți ulterior vizualiza. Placa deasemenea încorporează decodor software MPEG2 suportînd-ul video și audio prin software-ul GoMotion care însoțește placa, lucru binevenit, ca și FM Tunerul existent ce alături de TV Tuner îți va permite o interacțiune sporită cu aproape toate aparatele electronice din casă.

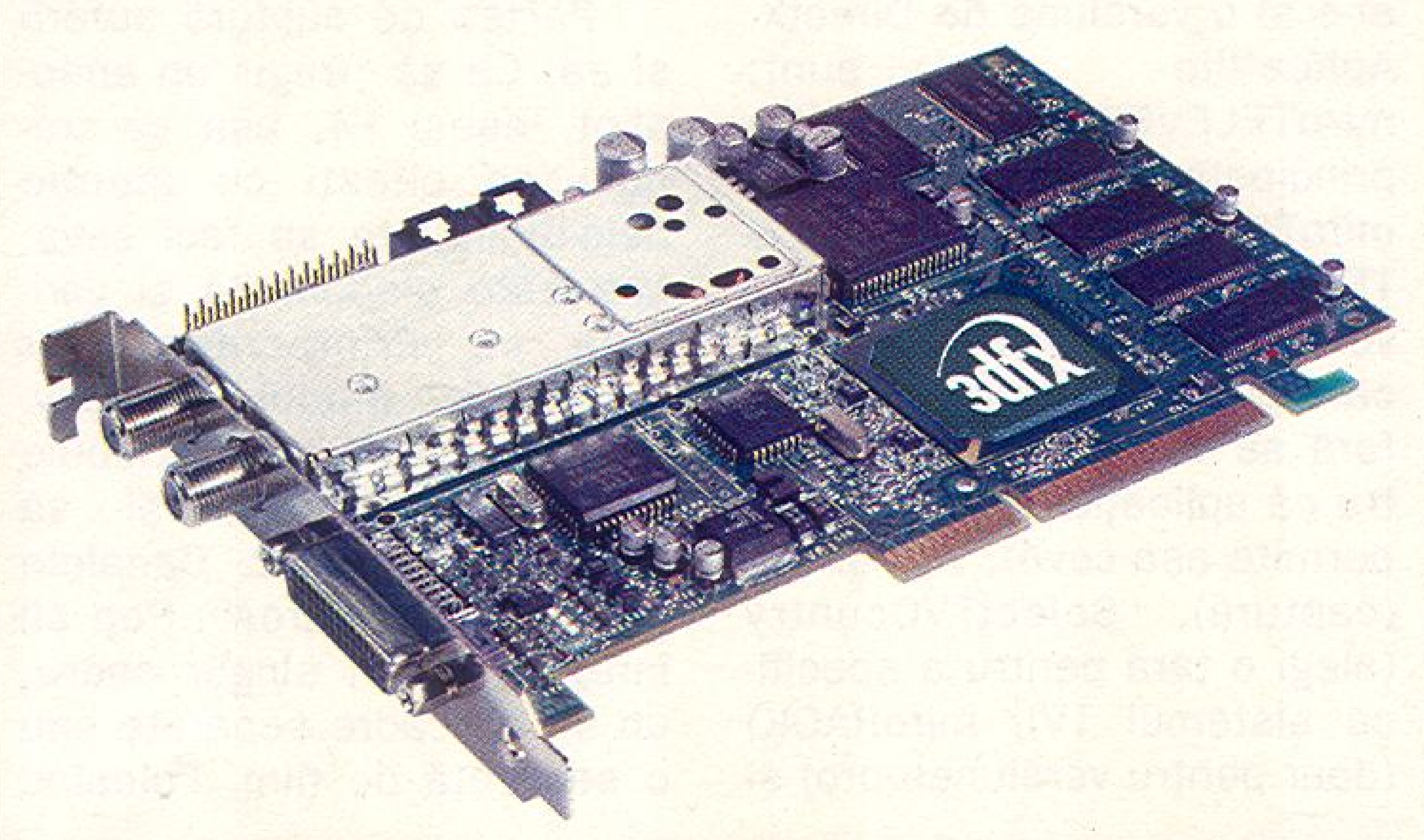
Pentru a se afirmă însă și mai mult 3DFx ne arată prin Voodoo 3 3500TV nu numai că este important să o faci ci și cum o faci. Drept care întîlnim o modalitate cu adevărat originală de realizare a conexiunilor între placă și exterior. Astfel, clasica mufă pentru monitor a fost înlocuită cu una dezvoltată de 3DFx din care iese un cablu care se termină în Y, prima parte fiind destinată monitorului în timp ce cea de a doua are în capăt un POD video, pe care îl puteți vedea și pe această pagină, din care pot fi realizate restul conexiunilor: NTCS/PAL input/output, Digital Video in și sunet in/out. Aceasta aduce pentru prima dată la o placă video o deosebită ușurință în utilizare fiind o abordare cu adevărat interesantă.

Chiar dacă poate ar fi trebuit să aibă un nume puțin mai diferit față de celelalte Voodoo 3-uri destinate exclusiv gamerilor, Voodoo 3 3500TV este o placă cu adevărat bună care în domeniul căruia îi este destinată va ocupa cu siguranță un loc de top.

Specificații tehnice: Voodoo 3 3500 TV	
Frecvență ceas/memorie default	183 Mhz
Frecvență memorie	183 Mhz
AGP	2X
Magistrala de memorie	128 bit
Suport	AGP2X
Memorie pe placă	16 Mega
Adîncime de culoare	16 bit
RAMDAC	350 MHz
DVD	Suportat
TV-OUT	Da
TV-Tuner	Da
FM-Tuner	Da

Acesta este mărețul POD, un instrument cum alți producători nu s-au gîndit să incorporeze pînă acum pe plăcile lor.





MiroVIDEO PC TV

PRODUCĂTOR: Miro **DISTRIBUITOR:** Flamingo Computers **REDACTOR:** Marius Neacșa

Pinnacle System reprezintă un nume cunoscut în domeniul prelucrării video prin gama de produse miro ce cuprinde chiar și echipamente profesionale. Versiunea 2.20 a tunerului miroVIDEO PC TV împrumută numai o parte din calitățile care au făcut ca numele miro să fie apreciat. Constituită simplu și robust dintr-un chip video și binecunoscuta cutiuță argintie a TV tuner-ului efectiv, placa PCI permite un upgrade interesant la versiunea miroVIDEO PC TV pro prin care se atașează un Radio tuner FM prin fixare direct pe placă. Versiunea prezentă nu beneficia de acest upgrade.

Interfața este construită de intrări externe pentru antenă, semnal video compozit și S-Video și ieșire audio stereo pentru conectare cu placa de sunet a calculatorului. Partea de sunet este dublată de conectori interni. Partea de cabluri numără un stereo audio jack to jack și adaptor de antenă (antena nu intră direct în tuner). Pentru că tot suntem la inventar mai adăugați un ghid de instalare rapid (manual pe CD în format PDF), și un CD cu cele necesare .

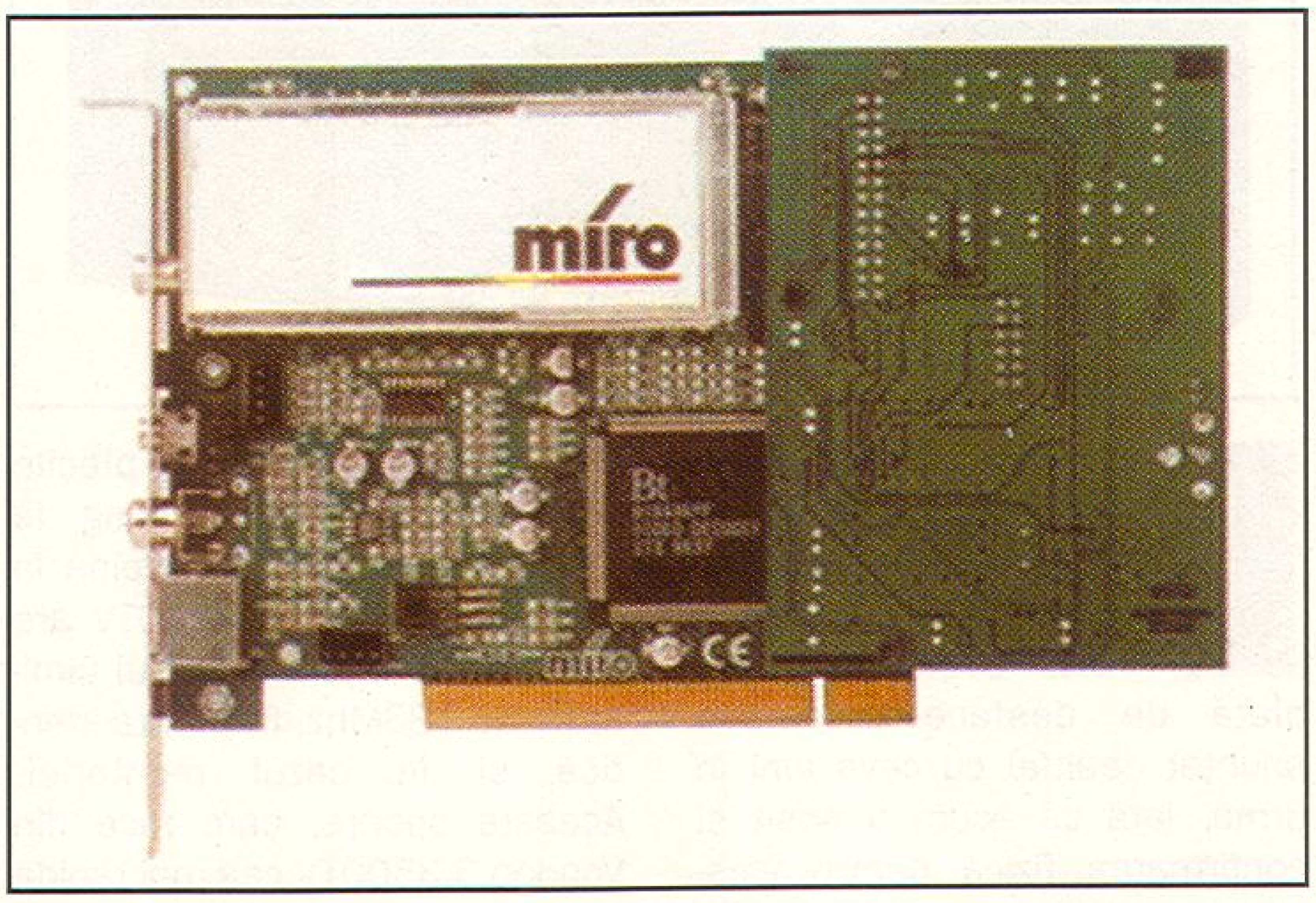
Instalarea a fost foarte ușoară ("powered by PnP"), numărul mare de aplicații ducînd la o oarece durată, pentru că miro vine"acompaniată" de 8 aplicații plus driver-e și o versiune de DirectX. Aplicațiile sunt: miroTELEVESION (aplicația principală pentru vizionare), miroTELETEXT (pentru TELETEXT), miro AV CONTROL (o versiune mai simplificată prin care poți să schimbi canalele fără să vezi transmisia, pentru că aplicația de captură nu permite așa ceva), VidCon 32 (captură), SelectTVCountry (alegi o țară pentru a specifica sistemul TV), miroRADIO (doar pentru versiunea pro) și intel intercast (aplicție pentru unele posturi ce emit mai nou teletext în format HTML; numai versiunea în germană - opțională, așa că ... pas!) plus o aplicație "bundle" Liquid Pics.

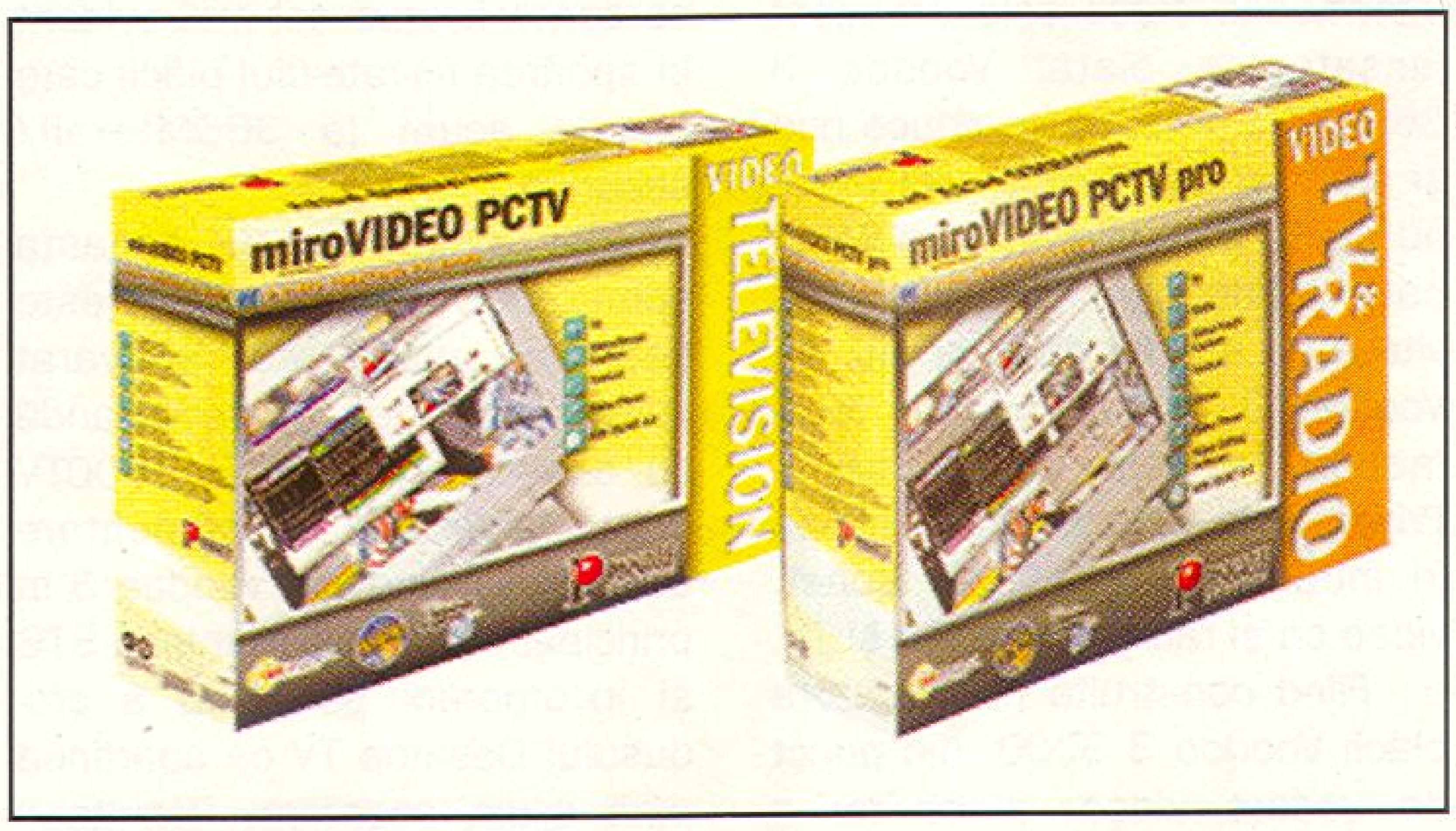
Singurul lucru care o scoate în evidență este modul de alegere al sistemului TV. Nu trebuie să știi nimic, decît să selectezi Romania și gata. Din păcate, sistemul nu este "tras în bandă" așa că nu avem sunet pentru TVR1 și TVR2. În rest lucrurile stau mediocru.

Interfața este austeră, trei butoane (canal sus-jos, canal direct din listă) și volum sunet. Cu click dreapta se poate intra într-un meniu cu setări pentru dimensiunea ferestrei (full screen numai în modul overlay); cu setările pentru programe și pentru setări primare (selectare intrare, sistem TV, ajustări video). Tuner-ul permite scanarea automată și manuală (avem și un mod rapid de scanare) a canalelor, fine tuning și denumirea lor. Nu există alte funcții ca: programare, protecție, slide-show etc. Toate aplicațiile fiind independente, trebuie să lansezi separat componenta de TVTXT care și ea este comună. Fiind destinată în special pieței europene, nu există suport pentru sistemul Caption. Se pot deschide mai multe ferestre teletext, fiecare fereastră putînd fi salvată în format text sau BMP.

Partea de captură suferă și ea. Ca să "tragi" un snapshot, apeși F4, așa că trebuie să citești cu atenție help-ul înainte să faci ceva. Mai este disponibilă și varianta cu PrintScreen, dar numai în modul Primary. Pentru captură video trebuie să închizi miroTV și să pornești VidCon32. Canalele le schimbi cu miroAV. Poți să înregistrezi un singur cadru, un șir de cadre separate sau o secvență de film. Folosind formatul BrookTree ProSummer Video se ajunge la fișiere cu o rată de compresie de la 1pînă la 6.5 cu un frame-rate de 25 fps.

Aplicația bundle, ca și în cazul MAXI, este un plus binevenit. Asemănător cu Kai's Power Goo, Liquid Pics permite adăugarea unor efecte speciale imaginilor, ajustarea acestora, precum și creearea de scurte secvențe formate din frame-uri care au la bază aceste imagini. Interesant și haios.

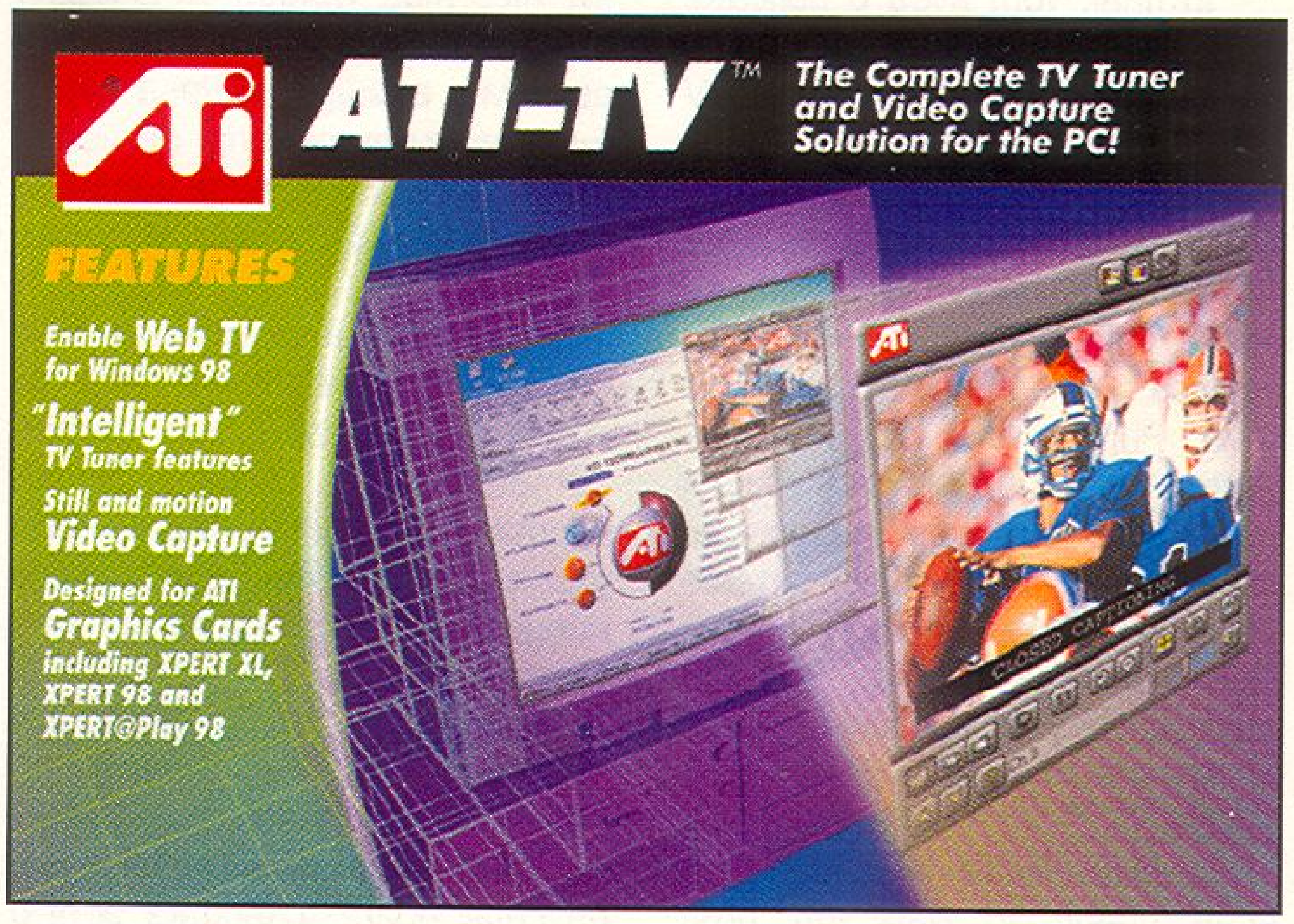




Specificații tehnice: MiroVideo PC TV	
Include placă video	Nu
Suport	PCI
Model placă video inclusă	-
Merge cu orice fel de placă grafică	Da
Teletext	Da
FM-Tuner	Nu
Zoom in pe imagine	Nu
6.5 Mhz	Nu
Software inclus	Kai Power Goo 2
	Liquid Pics
Scor	8

Ati TV Tuner

PRODUCĂTOR: ATI **DISTRIBUITOR:** Flamingo Computers **REDACTOR:** Marius Neacșa



Iată încă o dată că imaginea nu contează... Pentru că la prima vedere, TV tuner-ul ATI TV nu promitea nimic bun: era o placă ISA. Și o placă ISA cu numai 5 conectori. Ciudat, nu?!? Ei bine, ATI TV este un fel de placă de extensie pentru plăcile video ATI prin standardul proprietar AMC (ATI Multimedia Channel). Aceasta înseamnă că ATI TV se leagă printr-un cablu AMC la o placă video ATI ce posedă un conector de acest fel, transferul între cele două plăci nefolosind magistrala sistemului. Și astfel, încetează dubiile cu privire la capacitatea ATI Tehnologies de a furniza produse de excepție. Pentru că ATI TV face parte din această categorie, prin funcții, performanță, calitate.

În plus față de schema normală de conectori IN: antenă, S-Video, Composite Video și OUT: Audio Stereo, mai există intrare pentru semnal audio stereo, pe 2 canale RCA, sistem mai vechi dar încă folosit. Cutia voluminoasă, proporțional cu placa "binecrescută", mai conține un manual de instalare,



cablu audio stereo jack-jack, adaptor mufă antenă, cablu AMC și cablu stereo RCA. Așadar, nimic în plus, nimic în minus.

Binecunoscută pentru grija față de utilizator, ATI reușește să simplifice la maximum procedura de instalare a softului, pe același CD fiind toate componentele, atît pentru placa video cît și pentru tuner. Dintr-un foc se instalează driver-ele, ATI Desktop, ATI Video Player (Aplicația principală), TV On line (Aplicație pentru Teletext). Deci, nimic interesant la instalare, nici din punct de vedere hard nici soft.

Ce urmează, este o călătorie de plăcere. ATI excelează din toate punctele de vedere. Să începem... ATI TV este compatibilă cu standardul PAL DK, modulul de setare a canalelor permite alegerea modulului antenă/cablu pentru mai multe zone și țări. Pentru România, am încercat European Antenna și după autoscan-ul efectuat foarte rapid, am observat o oarecare neconcordanță între posturi și canale (PRO TV pe canalul 46?!?) am schimbat pe Australian Antenna și totul a mers cum trebuie. Am avut surpriza să constat că TVR 1 avea sonor... ceea ce înseamnă că ATI TV este "tras în bandă". Fiecare canal pe care emite un post poate fi selectat pentru vizionare, protejat prin parolă, alocat pentru slide-show într-un mod simplu ce te face să te întrebi de ce unii oameni pot face lucruri deosebite și alții (mulți) nu... Așadar avem posturile setate și putem începe vizionarea. Calitatea este deosebită, atît din punct de vedere al imaginii afișate cît și al semnalului TV fără "paraziți". Ergonomia deosebită și atenția dată fiecărui amănunt de proiectanții aplicației reiese din interfața aproape perfectă. În partea de sus sunt butoane pentru transferul între cele 5 module: CD Player, Video Files Player, TV, Teletext și Video Capture. În partea de jos sunt butoane pe două rînduri: pentru schimbarea mediului de intrare (antenă, composite, S-video); afișare slide-show, activare aplicație TV Online (Teletext avansat), zoom-in/out/1:1/ fullscreen; snap-shot (fiecare frame este stocat așa că poți să faci multiple-snapshot) și settings; canal sus/jos/previous, volume și mute. Ai astfel acces instantaneu la toate funcțiile necesare unei vizionări plăcute, plus un zoom de nivel înalt prin definirea prin mouse drag a unei zone pe suprafața de vizionare, zonă ce umple apoi fereastra TV.

Butonul Setting (sau click dreapta) permite activarea unui sistem de tab-uri cu setări pentru Display (mod afișare), Video (atributele imaginii), TV Tuner (programe), Still Capture, Program Lockout (protejare pe canale cu parolă programabilă în timp), Scheduler (poți seta redarea de CD-uri, TV sau fișiere Video în timp sau înregistrarea de pe TV) și VCR (setări referitoare la captură). Așadar, modul de vizionare a programelor TV este cel mai performant din cele testate în acest articol. O altă facilitate importantă este Video Desktop: ATI TV folosește modul de afișare Overlay și umple wallpaper-ul cu culoarea chroma-key ceea ce conduce la afișarea transmisiei Tv ca fundal al desktop-ului din Windows.

Partea destinată teletextului are atît un modul built in cu funcții normale, precum și o aplicație separată: TV -On line, mult mai performantă și cu numeroase funcții cum ar fi căutarea de cuvinte sau afișarea în diferite moduri (pentru citire mai ușoară). Atenție la setarea ceasului sistemului în funcție de cel afișat de teletext (menu-ul Options) ce îl poate deregla.

Modulul de captură este clasic (captură secvență video, frame-by-frame și snapshot) interfața fiind asemănătoare cu cea TV (adică foarte bună). Calitatea înregistrării în formatul proprietar ATI VCR 2.0 (12 biți) este excelentă, la o frecvență de peste 25 FPS, fără cadre pierdute și o rată de compresie excelentă (dimensiune fișier de 4 MB= 1 la 13.5). TV tunerul în sine "mănîncă" 19% din resurse, în schimb procesul de captură nu folosește decît 60% din procesor. Alegerea XTREMĂ!

Specificații tehnice: ATI TV Tuner	
Include placă video	Nu
Suport	ISA
Model placă video inclusă	-
Merge cu orice fel de placă grafică	Nu - Doar ATI
Teletext	Da
FM-Tuner	Nu
Zoom in pe imagine	Da
6.5 Mhz	Da
Software inclus	Doar softul plăcii
Scor	9

Guillemot MAXI TV Video PCI 2

PRODUCĂTOR: Guillemot **DISTRIBUITOR:** Ubisoft **REDACTOR:** Marius Neacşa



Se pare că Guillemot s-a decis ca prin seria MAXI să atingă întrec spectrul multimedia. Pe lângă DVD-uri, boxe, plăci de sunet, etc iată şi un TV tuner: MAXI TV Video PCI 2. Aşa cum îi spune şi numele, MTV (nici o legătură cu Music Television) este o placă pentru slot PCI care se înscrie perfect în tiparele "clasice". Aşadar configuraţie de intrare este antena, S-Video, Composite şi Stereo Audio cu ieşire audio stereo. Din punct de vedere al dotării (cablu audio stereo, mufă antenă, manual şi CD) mai avem la dispoziţie o aplicaţie de editare video: Media Studio 2.5 produsă de Ulead Systems, o versiune "lite" (versiuna full : Pro 5.0) ce permite o abordare semiprofesională.

În analogie cu acronimul ZIF (zero inserting force) aş putea să denumesc procesul de instalare al tuturor device-uri din cadrul testului "zero instalation force", aplicaţia de pe CD permiţând instalarea uşoară a tuturor componentelor (driver, aplicaţie TV, aplicaţie teletext) singura intervenţie fiind necesară în momentul alegerii standardului TV (în cazul RO, PAL D/K).

În final, vom avea o aplicaţie mare pentru vizualizare, una pentru coonfigurarea standardului TV şi una pentru teletext.

Din nefericire aplicaţia principală am mai văzut-o prin 1997 pe un alt model de TV tuner (chiar ea este "copy righted" 1996-1997), aşa că nu m-am aşteptat la nimic bun. Printr-o linie orizontală de butoane poţi să schimbi mediul de intrare (antena, S-video sau Composite), să modifici setările pentru atributele imaginii, volumul sunetului, să schimbi canalele, să activezi slide-show-ul şi să intri în setările pentru posturi.

Aceste setări îţi permit un scan clasic, o dată un post "prins" nemaiputând fi însă şters. Nu este suportată frecvenţa de 6.5 MHz aşa că nu se pot asculta posturile TVR, totuşi, semnalul TV este mai puternic decât la celelalte tunere.Se pot denumi posturile, însă nu se pot proteja iar adăugarea în lista de "favorite" nu schimbă cu nimic derularea sus-jos în lista postuilor scanate.

Restul de funcţii sunt disponibile printr-un click dreapta în suprafaţa TV. Aceste funcţii sunt: snapshot to file; snapshot to clipboard, motion capture, playback avi file, hide window şi asapect ratio/ free size. Foarte puţin. nu-i aşa? Mai adăugaţi şi lipsa suportului pentru nume lungi de fişiere (grav!) şi aveţi o imagine completă a unei aplicaţii pentru Windows 3.1

Componenta de captură video are tot ce-i trebuie dar fără să aducă nimic în plus, nici ca performanţă nici ca utilizare. Totuşi, fişierul în format YUV422 cu compresie Brooktree ProSummer atinge 29 fps la o rată de compresie de 1 la 4,5.

Teletextul stă mai bine, are suport pentru nume lungi de fişiere, dar nu pentru closed caption. Nu i se poate reproşa nimic, ba chiar poate fi lăudată pentru sistemul de page caching (se memorează toate paginile pentru a nu fi nevoie să la încarci de fiecare dată).

Aplicaţia de editare video mai şterge un pic din ruşinea de până acum, niciunul dintre concurenţi nemaiavând o astfel de facilitate. Cu o floare nu se face însă primăvară, lipsa unor funcţii simple ca protecţie cu parolă sau suport pentru nume lungi de fişiere, nefiind de neluat în seamă.

Pixel View CL5465P+

PRODUCĂTOR: Cirrus Logic **OFERTANT:** Best Computers **REDACTOR:** Marius Neacşa

Iată că avem la dispoziţie şi un reprezentant al vechii gărzi. Pixel View CL5465P+ este o soluţie mixtă placă video plus tuner TV. Placa video este bazată pe chupsetul Lguna 3D şi are 4 MB de memorie şi funcţionează pe magistrală PCI. Modelul de faţă ace de parte dintr-o serie ce cuprinde plăci video cu sau fără TV tuner, telecomandă sau Radio Tuner.

Fiind un model mai vechi, pe lângă absolut necesarele antena in şi audio out, mai are intrări pentru Vidoe In RCA şi Audio In jack. Pentru S-Video există un conector intern ceeea ce ridică numărul cablurilor din dotare la 3: jack-jack stero, jack-RCA stereo şi S-Video.

Driverele plăcii video vin pe un CD, iar aplicaţia TV plus un program bundle numit Vmail vin fiecare pe o dischetă. Şi instalarea acestei variante a fost la fel de uşoară ca celelalte, placa nefiind chiar aşa de bătrână.

Deşi vine pe o dischetă aplicaţia TVTap înglobează funcţii puternice. Imediat ce este pusă la lucru, începe o scanare ce setează atât standardul TV cât şi canalele. Deşi a recunoscut drept standard PAL GB, canalele au fost recunoscute foarte bine (excepţia binecunoscută a TVR).

Aplicaţia se prezintă sub forma unei telecomenzi, cu butoane pentru anumite funcţii considerate mai importante (navigare canale, volum audio, selectare mediu intrare) şi un buton "menu" prin intermediul căruia apelezi toate funcţiile.

Acestea sun grupate în Display şi Config.

Prima opţiune permite setarea interfeţei ferestrei TV (ceas, etc) rescanarea programelor, zoom in/out, freeze şi - probabil cea mai interesantă şi unică - schimbarea între două moduri de vizualizare: Action şi Hi-res (cu un spor de calitate al imaginii).

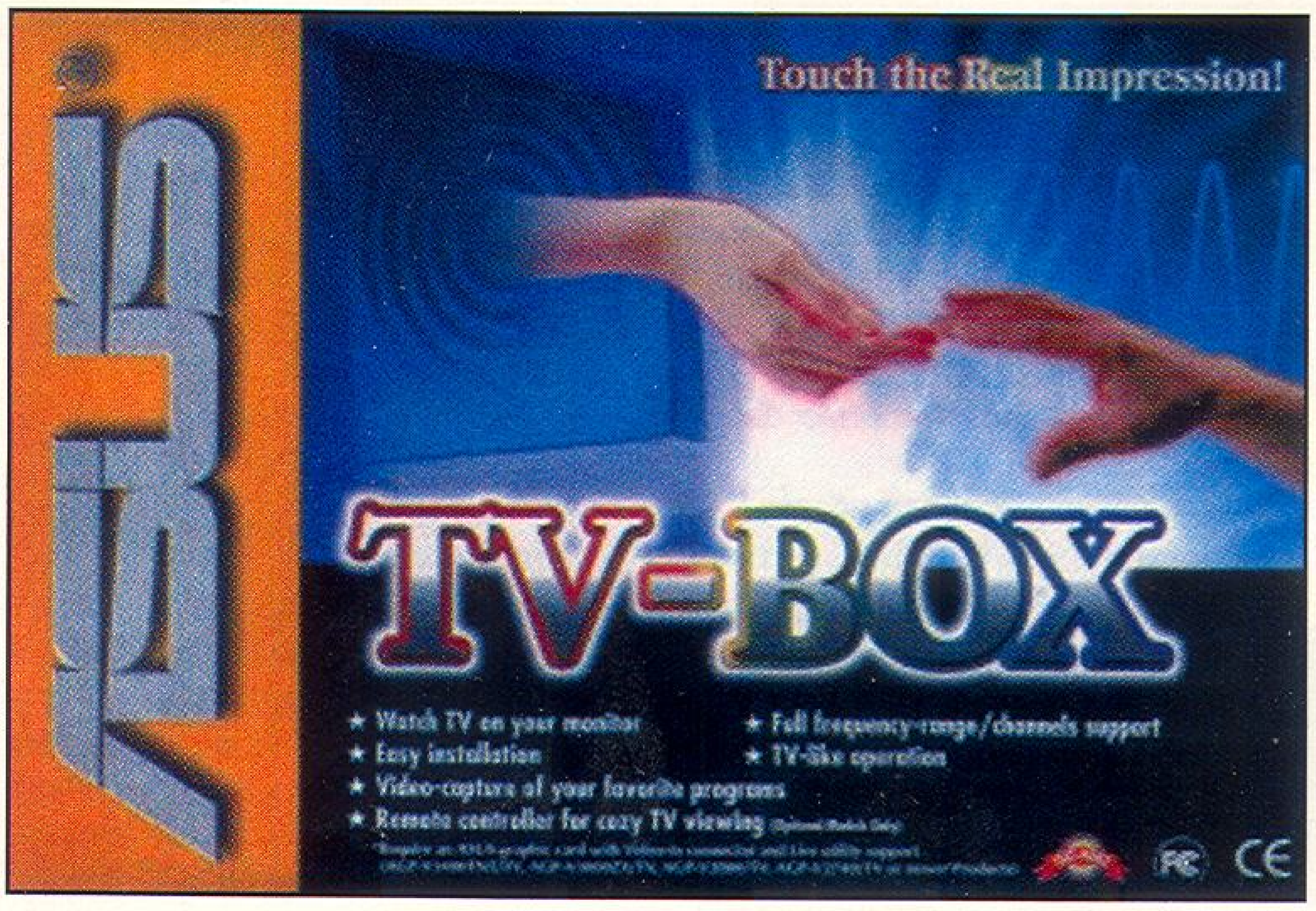
A doua opţiune permite controlul atributelor imaginii, a setărilor audio, fine tune şi gestionarea canalelor. Aceasta presupune definirea canalelor favorite, programarea în timp, blocarea cu parolă şi pornirea closed caption. Acesta este singurul dintre modelele testate care are suport pentru closed caption dar nu are pentru TELETEXT. Este o scăpare destul de mare, care alături de eroarea de la modulul de captură ia un pic din avantajul dat de celalte funcţii. Întradevăr AccuCap, aplicaţia pentru captură video nu merge pentru secvenţe video, afişând un mesaj de eroare. Sunt prezente totuşi posibilităţi de setare audio/video necesare, dar formatele de compresie (mai bine zis fără compresie) lasă de dorit. Se mai adaugă aici lipsa de suport pentru nume lungi de fişiere (boală grea). Aşadar nu pot să specific nimic cu privire la performanţe în captura video.

Imaginea TV este foarte bună calitativ şi ami merită menţionată posiobilitatea afişării acesteia în spaţiul de deasupra telecomenzii virtuale, foarte practic ocupând astfel puţin spaţiu.

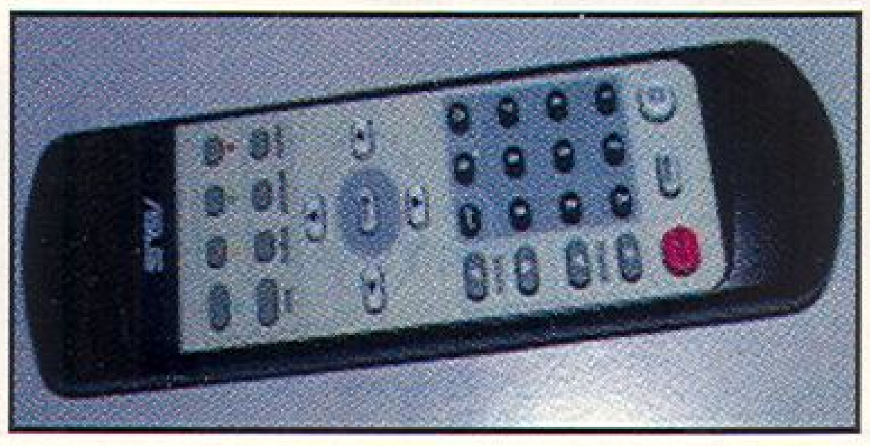
Cam îmbătrnită, aplicaţia prezintă oarecare scăpări care nu îi permit să se afirme.

ASUS TV BOX

PRODUCĂTOR: ASUS **DISTRIBUITOR:** ICG **REDACTOR:** Marius Neacșa







In articolul despre ASUS AGP V3800 din acest număr, ați văzut că conectorul S-Video In al plăcii permitea intrarea unui semnal video, eventual de la un TV tuner extern. Un astfel de tuner extern este ASUS TV-Box. Din păcate versiunea de față nu este compatibilă cu V3000, așa că am folosit o altă placă ASUS V2740 bazată pe chipul i740.

TV-Box este un dispozitiv extern care se conectează printr-un cablu special la placa grafică iar printr-un cablu stereo la cea de sunet. Semnalul mai poate fi preluat și printr-o ieșire S-Video standard. Opțional mai este disponibilă o telecomandă (prezentă în versiunea de față) care comunică cu TVB printr-un senzor atașat unui cablu ce se conectează la acesta. Senzorul se poate așeză oriunde lângă PC comunicația cu telecomanda fiind păstrată atât timp cât senzorul nu este obturat.

Toată această conectică nu necesită mari cunoștințe inginerice, iar cu tot cu instalarea soft durează mai puțin de 1 minut.

Și asta în principal din cauză că softul nu prea este. O singură aplicație, ASUS Live 2740 face totul (sau vrea să facă totul) iar sistemul placă video-TVB este oarecum independent, nefolosind driver-e.

O să încep prin a analiza telecomanda, cea mai spectaculoasă (singura) dintre facilități. Chiar dacă iddeea unei astfel de opțiuni este foarte bună, implementarea lasă de dorit. Sunt prezente butoane pentru toate funcțiile disponibile (scan, volum sunet, gfestionare canale, menu pentru schimbarea setărilor) și chiar unele neimplementate (teletext, closed caption). Modul de folosire este simplu (bineînțeles) dar nu este suficient. Mai ales că butonul power funcționează numai pe jumătate (pentru oprire).

Aplicația Live2740 nu poate să ne satisfacă prin funcțiile sărăcăcioase pe care le prezintă. Interfața este simplă, dar nici nu ar avea de ce să nu fie așa... Pe lângă butoanele standard, mai ai la dispoziție și o "telecomnandă" virtuală, fără prea mare succes însă. Este prezent un modul de scanare, care dă rezultate numai dacă selectezi "China Cable" celelalte opțiuni (puține) neducând la niciun rezultat. Vom avea așadar PROTV pe canalul 23, etc.

Chiar dacă semnalul TV este puternic (chiar cel mai puternic din test) imaginea este foarte slabă, "pixelată" destul de rău, din moptive ce ne scapă.

Nu este oferită niciuna dintre funcțiile așteptate, în afară de denumirea canalelor. Așadar, zero pe acest nivel. Printr-un menu on-screen greoi poți să modifici atributele imaginii, standardul TV, și mediul de intrare (al plăcii grafice).

Pentru captură se schimbă din modul "live" în modul "capture", unde poți face cele trei tipuri de captură (snapshot, frame-by-frame și secvență video). Situația aici este dezastruoasă, neputând să setezi mai nimic (în afară de numele fișierul, rezoluție pentru BMP). Nu tu FPS, nici format video, nici limită de timp, nici format audio, nimic. Rezultatul un fișier fără sunet, la 15 FPS necomprimat și cu poticniri la tot pasul!

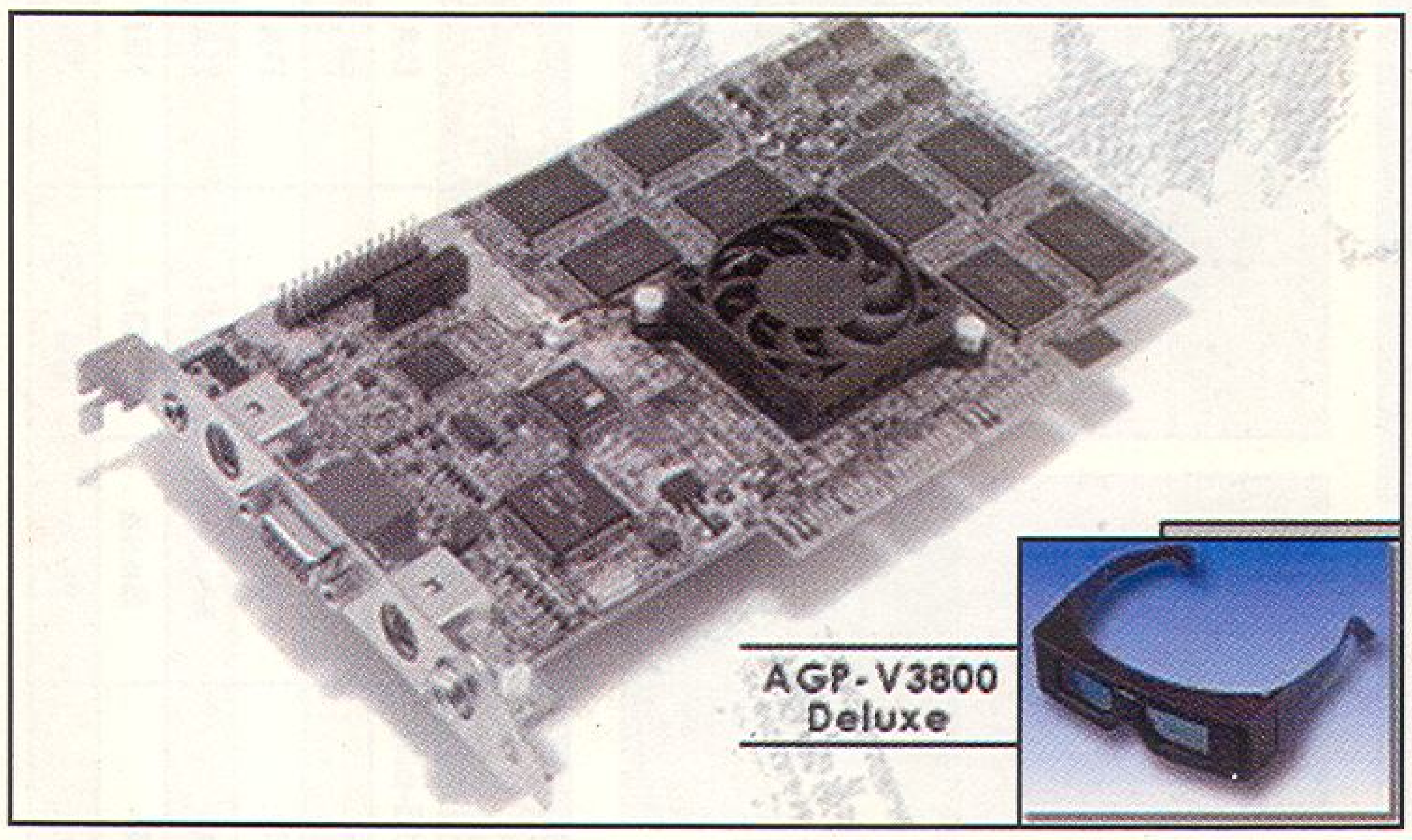
S-ar părea (prin calitatea semnalului TV) că TV Box-ul are potențial ce ar putea fi exploatat prin implementarea unor funcții de bun simț. Nici telecomanda nu o poate salva de la ultimul loc.

Specificații tehnice: ASUS TV BOX	
Include placă video	Nu
Suport	ISA
Model placă video inclusă	-
Merge cu orice fel de placă grafică	Nu - Doar ASUS
Teletext	Nu
FM-Tuner	Nu
Zoom in pe imagine	Nu
6.5 Mhz	Nu

	Slot	6,5 MHz	Teletext/Caption	Zoom	Desktop V	Scanshow	Protecție	Compresie	% sys res	FM-Tuner	Calitatea display-ului	Placă video incorporată	Merge cu orice placă?	% captură	preț	notă
miro VIDEO PC TV	PCI	NU	DA/NU	NU	NU	NU	NU	1:1,16	16	NU (add-on)	Bună	NU	DA	96	109$	8
Ati TV TUNER	ISA	DA	DA/DA	DA	DA	DA	DA/PRG.	1:13,5	19	NU	Foarte bună	NU	NU	60	98$	9
maxi TV Video PC	PCI	NU	DA/NU	NU	NU	NU	NU	1:4,5	15	NU	Bună	NU	DA	100	86$	7
ASUS TV Box	N/A	NU	NU/NU	NU	NU	NU	NU	1:1	10	NU	Medie	NU	DA	100	63$	6.5
PV - CL5465P+	PCI	NU	NU/DA	DA	NU	DA	DA	N/A	14	NU	Bună	DA	NU	N/A	62$	6.5
V3 3500 TV	AGP	N/A	DA/DA	DA	N/A	DA	DA	N/A	-	DA	N/A	DA - V3	NU	N/A	250$	N/A

ASUS 3800 TNT2 DELUXE

PRODUCĂTOR: ASUS **OFERTANT:** Best Computers **REDACTOR:** Marius Neacșa



Iată că politica deschisă dusă de nVIDIA dă roade. Spre deosebire de 3Dfx, plăcile dotate cu chip-uri TNT 2 încep să apară într-o varietate numeroasă de producători și modele. După ce în numărul trecut au fost prezentate produsele Guillemot și Diamond, în numărul de față un alt nume respectat în universul hardware - ASUSTeK COPUTER Inc., încearcă să obțină calificativul de XTREM!

Seria AGP - V3800 de la ASUS cuprinde 7 modele : V3800Deluxe (TNT2 Ultra cu 32 MB), V3800 TVR și V3800 (TNT 2 cu 16 și 32 MB), V3800 Combat (TNT Vanta cu 16 și 32 MB). Așadar placa de top a seriei este Deluxe, placă cu chipset-ul TNT2 Ultra, model care face subiectul acestui articol.

La prima vedere, îți sar în ochi (și pe ochi) ochelarii 3D. Aceștia oferă, cel puțin teoretic, posibilitatea aplicațiilor 3D să ne delecteze cu o adâncime sporită. Principiul pe care se bazează această tehnologie presupune afișarea simultană a două imagini (una pentru ochiul stâng, alta pentru ochiul drept), imaginea compozită fiind apoi filtrată de ochelari. Rezultatul nu este foarte spectaculos, senzația de adâncime există oarecum, iar imaginea suferă (calitativ - plus dificultatea focalizării; performanță - trebuie afișate 2 imagini în loc de una ceea ce conduce la un FPS redus). Așadar, ochelarii 3D reprezintă un moft, de care poți să te bucuri sau nu, după buget.

Un alt amănunt vizibil clar este oferit de seria de mufăraie care se află lângă obișnuitul conector VGA. Așadar, mai avem un jack pentru ochelari plus conectori pentru video. Aceștia se împart în 2 de ieșire (S-Video și RCA) plus unul de intrare (S-Video). Ai posibilitatea să afișezi imaginea pe TV sau să culegi semnalul de la un tuner, VCR, camcorder, sau cameră video digitală și să-l afișezi pe monitor (cu ajutorul aplicației ASUS Live3800).

Montare

Instalarea plăcii a fost extrem de ușoară, CD-ul pornind un program ușor de folosit și foarte interesant, care pe lângă funcția principală de a instala placa din punct de vedere soft, îți prezintă în detaliu fiecare model. Ți se permite instalarea driver-ilor plăcii, a DirectX 6.0, a unui driver GART (pentru chipset-ul plăcii de bază), aplicația player (ASUS Live) și a unui utlitar Tweak. Odată instalat suportul soft reprezintă și el o soluție de excepție. Se evidențiază astfel modul simplu și eficient de schimbare a rezoluției, fecvenței de reîmprospătare, setărilor pentru D3D sau OpenGL (Vsync off, tipuri de mipmapping, etc).

Bine...

Chipset-ul TNT 2 Ultra nu mai are nevoie de prezentare, interesent find modul în care este implementat în modelul de față. Asus a adoptat o soluție bazată pe performanțe sporite ale memoriei (32 MB la 5.5 ns), engine-ul nefiind "stresat". Astfel, fecvențele implicite pentru engine/memorie sunt 150 MHz respectiv 183 MHz, tweak-ul permițind setări maxime de 160 MHz respectiv 220 MHz iar cu ajutorul altor programe se poate seta o frecvență a chip-ului de până la 200 de MHz, dar de la 190 în sus, sistemul devine instabil. După cum se vede, Deluxe nu se lasă mai prejos decât concurenții săi, făcând față frecvențelor înalte impuse de concurență.

Cum influențează aceste valori performanța efectivă a plăcii? Valorile obținute în teste la prima rulare au fost dezmăgitor de mici, ceea ce a impus soluția clasică: Detonator!. Instalarea noilor driver-e a fost foarte simplă și, pe deaspura, s-au păstrat și elementele din ASUS Control, singurul inconvenient fiind un mesaj de eroare ce-ți atrage atenția că nu s-au încărcat driver-ele originale. Poți astfel să ai acces atât la performanța dată de Detonator, cât și la posibilitățile de control oferite de aplicățiile originale. În tabel sunt date valorile testelor demomap în Quake II și 3D Mark 99 la frecvențele default și maxime setate prin programul original. Diferențele între cele două valori sunt mici, dar comparate cu modelele altor producători indică un scor foarte bun (calculator de test: Celeron la 420 MHz cu 64 MB RAM).

Zăbovind încă un pic în lumea jocurilor, trebuie să evidențiez și dotarea "bundle" ce include două jocuri distribuite de Acclaim: Turok2: Seeds of evil și Extrem G2 (simulator de curse SF).

Concluzii

În primul rând, ASUS oferă o variantă atrăgătoare prin facilitățile pe care le oferă, neatinse de alt produs: ochelari 3D, Video IN (TV-Out au și alte modele). Chiar dacă toate TNT 2 -urile sunt "aceași Mărie cu altă pălărie" aceste deosebiri de dotări și mai ales de preț, specifice concurenței, fac diferența. În al doilea rând susținerea soft prin ASUS Control, ASUS Tweak și ASUS Live care permit accesarea tuturor funcțiilor plăcii ușor și eficient și softul livrat în regim "bundle" (cele două jocuri). Iar în al treilea rând, însă cel mai important, performanța plăcii care o face un rival rezonabil pentru orice "Mărie". Una peste alta, ASUS 3800 Deluxe reprezintă o variantă neapărat de luat în calcul atunci când vrei ceva XTREM.

Quake II Default				
Adîncime de culoare	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960
16 bit	44	42,9	41,2	36,5
32 bit	41	40,5	39,1	35,1

Quake II Maxim				
Adîncime de culoare	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960
16 bit	44,2	43,1	42,3	38,1
32 bit	41,4	40,6	40	36,2

3D Mark				
800 x 600 x 16 bit	Game1-race	Game2-1st prs	Fill rate	3D Mark Result
3Dmark default	32.8	34.8	231.3 Mtexeli/s	3376
3Dmark maxim	33.1	34.8	246.1 Mtexeli/s	3393

Specificații tehnice ASUS AGP V3800 Deluxe	
Frecvență ceas/memorie default:	150MHz/183 MHz
Magistrală memorie:	128 bit
AGP:	2X
Z-Buffer:	16 or 24 bit, Stencil Buffer 8 bit
Rezoluție maximă:	2048*1536*32
Adâncime culoare:	32 bit
RAMDAC:	300 MHz
Mărime maximă texturi:	2048*2048
Facilități:	ochelari 3D, TV-out, Video-in
Nota:	9.2

MAXI DVD-ROM 6X & RealMagic DVD HOLLYWOOD

PRODUCĂTOR: Guillemot **DISTRIBUITOR:** Ubisoft (tel: 231.67.69) **REDACTOR:** Marius Neacșa



Generalul" DVD își continuă înaintarea în teritoriile deținute de CD. Chiar daca nu se va renunța - probabil - niciodată la serviciile deja bătrânului disc argintiu, limitările sale, oferă posibilități numeroase fratelui său, la fel de disc, la fel de argintiu, dar mult mai "dotat".

Guillmot s-a gândit să ofere utilizatorilor o soluție completă nu numai un simplu DVD așa că alături de el mai este disponibilă o placă decodor MPEG-2 destinată obținerii unei redări de calitate. Cele două componente pot fi cumpărate separat (2 produse: MAXI DVD-ROM 6X 5 respectiv RealMagicDVD HOLLYWOOD+) sau într-un singur produs.

MAXI DVD-ROM 6X

Unitatea DVD comercializată de Guillemot este de fapt o unitate TOSHIBA (Model SD-M1212). Acest amănunt nu poate decât să ne bucure, produsele TOSHIBA fiind cunoscute pentru calitățile lor atît ca viteză cît și ca fiabilitate.

Kit-ul conține un CD, un manual, un cablu IDE, unul audio și patru șuruburi. Nu râdeți, pentru că o asemenea abordare ar trebui adoptată de toți producătorii. Astfel nu-ți mai trebuie decât o șurubelniță și totul e OK. Nu mai este nevoie să furi un cablu IDE de la serviciu sau șuruburile de la calculatorul părinților. Fiind o unitate internă, trebuie să vă amintesc de bay-ul de 5" pe care unitatea îl ocupă, iar dacă nu aveți unul liber, puteți să schimbați CD-ROM-ul (pe care presupun că-l aveți și de care nu veți mai avea nevoie.)

Recunoscută de Windows 98, unitatea intră imediat în funcțiune și își demonstrează calitățile: folosirea Bus Mastering-ului în mod UltraDMA 2 ce conduce la următoarele rate de transfer și timpi de acces (declarate):
DVD-ROM: 8112KB/s max (6X) respectiv 110 ms
CD-ROM: 4800 Kb/s max Mode I și 5475 KB/s max Mode II (32X) respectiv 85 ms.

Unitatea este compatibilă cu aproape toate formatele de discuri: DVD-ROM dublu sau simplu strat (până la 18 GB), DVD-VIDEO (numai cu o placă decodor MPEG-2), CD-Rom, CD-Audio, CD-R, CD-RW, Photo-CD, DVD-R.

Cu alte cuvinte, MAXI DVD-ROM 6X reprezintă soluția ideală pentru problema celor 12 cm, de orice fel. Revenind la CD-uri ar trebui să ne amintim și de cel găsit în cutie. Pe el se află un player de DVD: Xing DVDPlayer, aplicație ce-ți permite vizionarea comodă și simplă a titlurilor DVD. Am încercat pentru prima dată redarea unui DVD pe o placă nepretențioasă, un Banshee Joytech și am fost surprins să remarc lipsa unor dropped frames care să scadă calitatea vizionării. Așadar unitatea DVD oferă o rată de transfer ce nu are nevoie de prea multă accelerare video. Și din acest punct de vedere, MAXI DVD este o investiție bună.



Real Magic DVD Hollywood

Cred că toată lumea știe ce este un decodor MPEG. Algoritmii performanți de compresie necesari codării imaginilor în mișcare pentru obținerea unor fișiere de dimensiuni mici necesită multă putere de calcul. Pentru evitarea ocupării procesorului sistemului și pentru sporirea calității se folosesc plăci dedicate. H+ este o placă compatibilă cu standardul MPEG-2 (Moving Pictures Expert Group) adică o imagine la o rezoluție de 720*480 pe 24 bit (16.8 milioane culori) redate cu o frecvență de 30 fps. Formatele de fișier suportate sunt : DVD - fișiere cu extensia IFO sau VOB ce conțin filme "full CCIR601" MPEG-2; MPEG - fișiere cu extensia MPG cu filme în format MPEG - 1 sau MPEG - 2; Video CD - fișiere cu extensia DAT specific tipului Video CD 1.0 și Video CD 2.0; "bit stream" - fișiere cu extensii VBS și ABS ce conțin codări MPEG video, respectiv audio .

Kit-ul conține placa însăși (PCI), un manual, un CD cu drivere și o aplicație DVD-Player și o serie de cabluri cu diverse întrebuințări.

Placa are în exterior un conector jack de 3 mm pentru ieșire stereo analog sau Pro Logic, un S/PDIF RCA pentru ieșire Digital Dolby Sorround (șase canale), un S-Video pentru ...S-Video, o ieșire VGA standard și o intrare VGA DIN. În interior sunt conectori pentru CD in și Audio out. Volumul se reglează cu ajutorul mixerului plăcii de sunet.

Pe lângă calitatea adusă și performanță, H+ mai aduce și alte îmbunătățiri. În primul rând posibilitatea citirii de discuri DVD -Video (fără ea trebuia să ne mulțumim numai cu DVD-ROM). La aceasta se adaugă posibilitatea folosirii de periferice performante (Digital Dolby Sorround), ieșire pe TV (sunt disponibile atât cabluri pentru S-Video cât și pentru EuroSCART, iar vizionarea TV este extrem de plăcută) plus o aplicație foarte puternică. Într-adevăr, spre deosebire de Xing, Realmagic este mult mai complexă și mai performantă.

Acum puteți spune clar că aveți "cinema la tine acasă", mai ales că titluri disponibile pe DVD devin din ce în ce mai numeroase și la noi. Soluția oferită de Guillemot excelează atât prin calitate cât și prin abordare (documentație, materiale auxiliare) și o face demnă de luat în calcul în momentul în care vă veți "preda" DVD-ului. Vizionare plăcută!

Specificații tehnice: MAXI DVD 6X	
Viteză DVD	6X
Viteză CD-ROM	24X
Decodor	MPEG 2
Software	Xing DVD Player
Notă	9

TEHNOLOGIA VIITORULUI

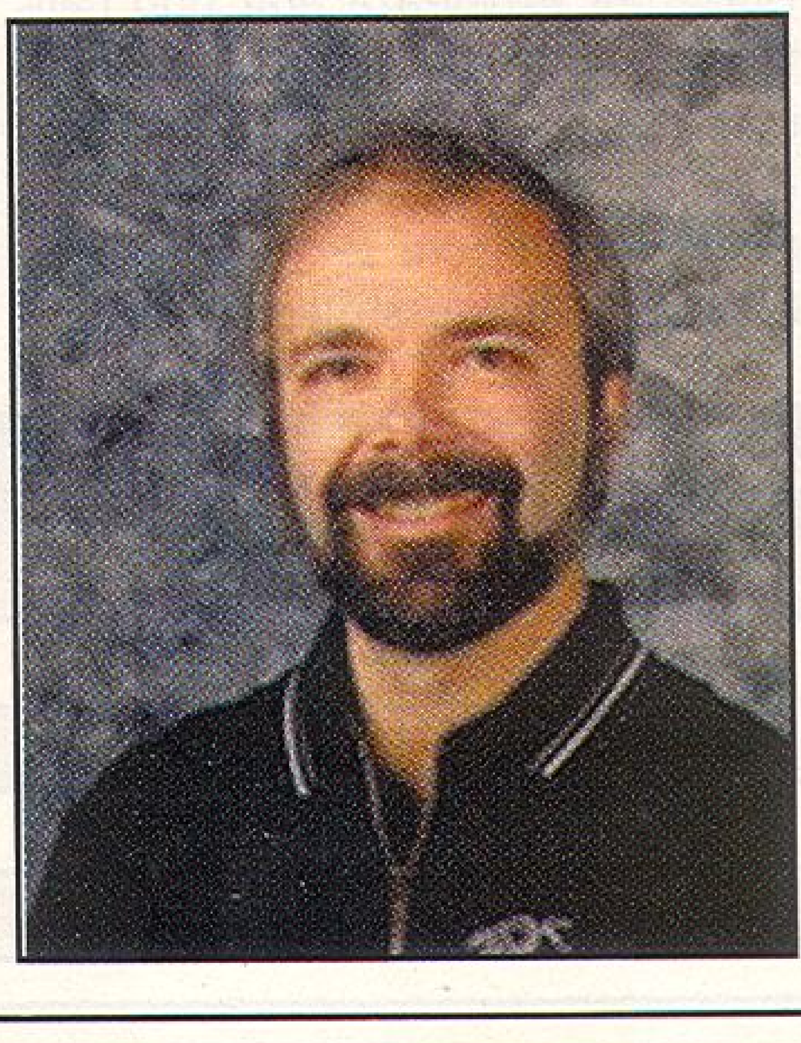
PLĂCI ANALIZATE: Voodoo 4, NV10, Glaze **REDACTOR:** Cristi Radu

O nouă generaţie de plăci video de accelerare 3D e pe cale să apară la sfîrşitul anului. Sigur pînă acum am avut Voodoo2 şi Voodoo3 şi TNT2 însă acestea nu au fost decît versiuni îmbunătăţite ale primelor variante. Diferenţele care vor deosebi această ultimă generaţie nu vor fi legate numai de un design complet nou, de o memorie de 32 şi 64 Mb ci şi de adăugarea unor opţiuni noi chipului care vor aduce o creştere substanţială de viteză şi a calităţii grafice.

Impactul cel mai dramatic asupra vitezei va fi introdus de opţiunea T&L. Transformations and Lighting se referă la toate calculele care sunt necesare pentru operaţiunile de mişcare şi transformare a obiectelor şi a iluminării acestora. Într-o aplicaţie acestea reprezintă peste 60-70% din totalul timpului de procesare. Prin T&L toate aceste operaţii vor fi preluate de placa grafică eliberînd astfel procesorul calculatorului. Sporul de viteză poate fi de pînă la 6-7 ori mai mare decît în cazul în care nu s-ar folosi T&L.

O altă noutate introdusă de noua generaţie de plăci poartă denumirea de T-Buffer (Voodoo4) sau Accumulation Buffer. În principiu este vorba de o zonă de memorie de pe placa video în care sunt stocate un număr de cadre deja renderuite şi afişate pe ecranul monitorului. Nu este o invovaţie în domeniul graficii 3D însă permite o serie de noi efecte care altfel erau destul de greu de reprodus ca:

Motion Blur este efectul care apare datorită mişcării cu viteză foarte mare a unor obiecte. Totuşi acest fenomen apare mai ales în cazul camerelor de luat vederi care au o rată de reîmprospătare a imaginii de 30 de cadre pe secundă.



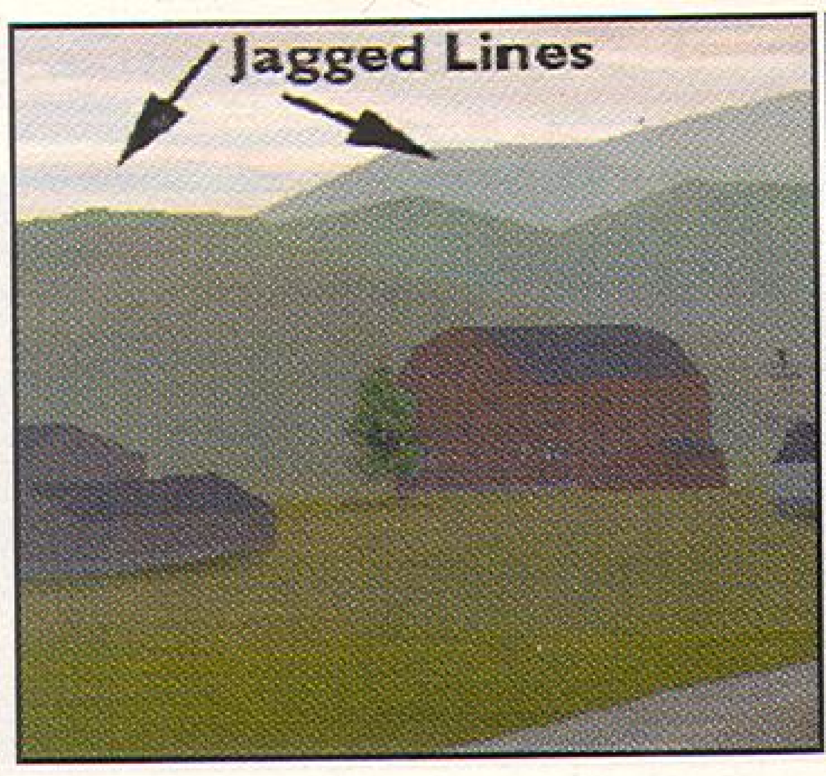
Pentru televiziunea clasică acesta este un număr suficient de mare pentru a afişa imaginile, însă în momentul în care un obiect se mişcă foarte repede între două cadre succesive acesta pare că sare în acelaşi timp putînd exista pe ecran două imagini succesive ale aceluiaşi obiect dintre care cea mai veche are un aspect mai încetoşat. Efectul de motion blur apare mai ales în cazul camerelor de luat vederi şi mai puţin în cazul privirii cu ochiul liber care are o "rată de împrospătare a imagini" de peste 30 de cadre pe secundă.

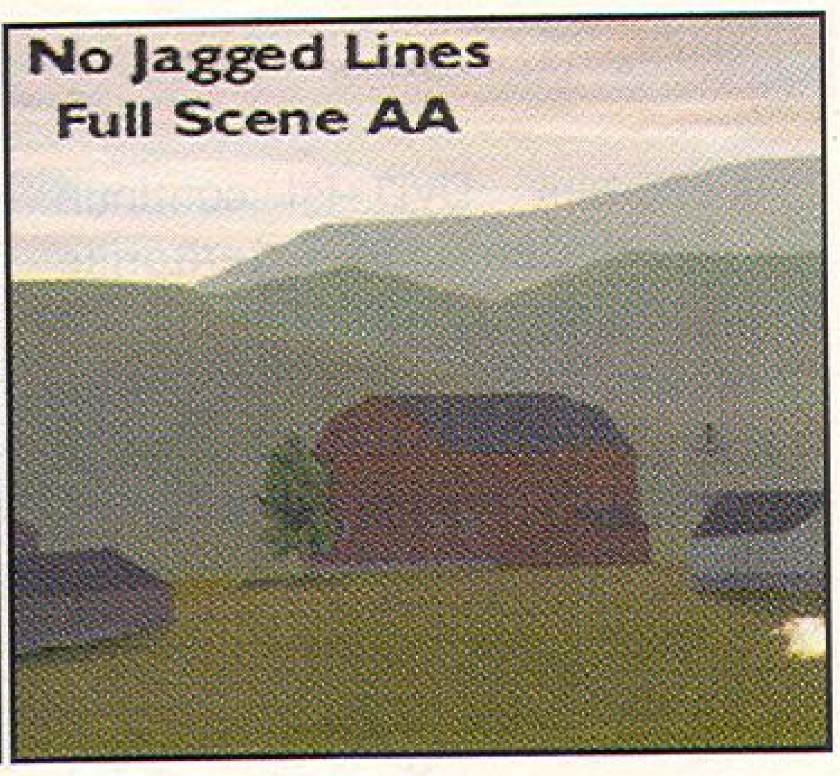
DOF sau Depth of Field este un alt efect ce apare în cazul camerelor de luat vederi. În momentul cînd acesta focalizează pe un obiect aflat în prim plan imaginea de fundal se estompează şi invers. Atît DOF-ul şi Motion Blur sunt efecte de cameră care probabil vor fi mai intens folosite în animaţii mai mult sau mai puţin interactive.

Soft Shadows vor fi implementate cu siguranţă în jocuri. Pînă acum dacă umbrele dinamice existau în jocuri, acestea aveau un aspect neregulat pentru a simula estomparea umbrei către margini. Cu un T-buffer sau un Accumulation Buffer umbrele vor fi mult mai realiste marginile putînd fi estompate dar totodată regulate.

În sfîrşit **Reflectance Blur** este un alt efect destul de trecut cu vederea datorită numărului mare de treceri pentru iluminare care ar fi trebuit sa fie efectuate pentru a-l putea realiza. Fiecare obiect are un anumit grad de reflectare a luminii şi a texturii unui alt obiect care este suficient de aproape de el. Reflectance Blur simulează reflectarea obiectelor înconjurătoare pe suprafaţa obiectului vizat.

Embedded eDRAM este celălalt cuvînt cheie care va defini generaţia următoare de plăci video (Glaze). eDRAM este ultima găselniţă pentru sporirea vitezei de comunicaţie între procesorul grafic şi memorie. Ca şi la defunctul Pentium Pro cu al său SRAM, eDRAM-ul este plasat pe aceeaşi plăcuţă de siliciu alături de procesor. Această abordare crează posibilitatea realizării unei viteze de 9.6 Gb/s pentru eDRAM-ul rulînd la 150Mhz la un preţ cu doar 20% mai mare decît pentru memoriile convenţionale. Avantajul folosirii eDRAM-ului faţă de Rambus RAM este evident chiar şi pentru 3dfx care sunt deosebit de interesaţi de soluţia Glaze3D.



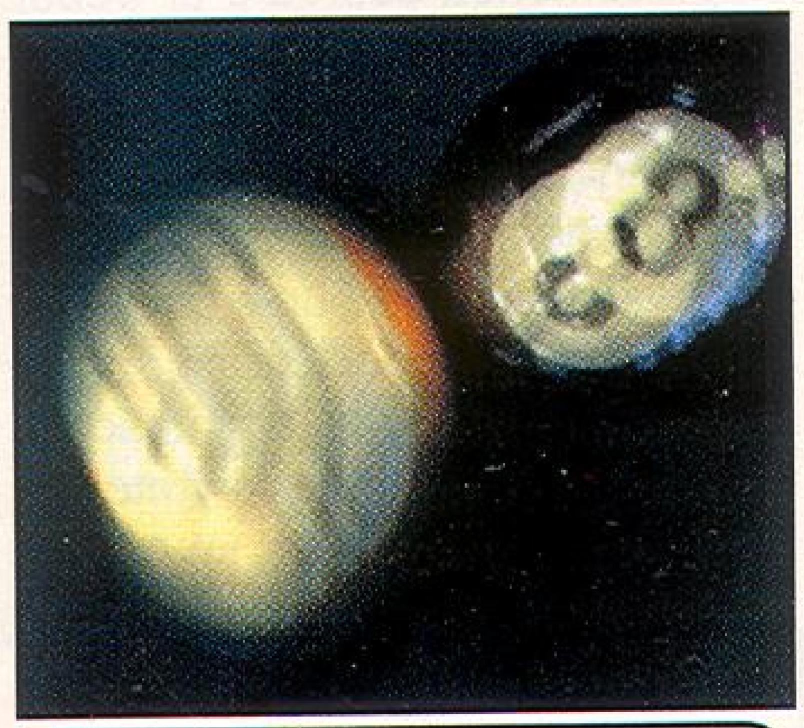


Scalabilitatea procesoarelor va fi foarte importantă în viitor. Nu toată lumea îşi permite să cumpere o placă video nouă la fiecare 3-4 luni, iar noi posesori ale plăcilor TNT2 Ultra de-abia apărute au motive întemeiate să fie supăraţi că în septembrie apare deja NV10. De aceea soluţia adăugării de putere de procesare la o placă deja existentă este calea pe care se va merge. 3dfx-ul a folosit pînă acum soluţia SLI, ceea ce însemna dublarea performanţelor prin adăugarea încă unei plăci grafice în calculator. Soluţia nu mai este destul de eficientă şi elegantă pentru noile plăci grafice. Acestea vor avea locaşuri speciale în care vor putea fi adăugate pînă la 3 procesoare în plus ceea ce este mai bine decît să pui încă 3 plăci video în calculator... Pînă acum doar 3dfx-ul şi Glaze3D au anunţat că vor implementa această soluţie, însă ca de obicei nu este nimic sigur pînă cînd nu este prezentată prima placă.

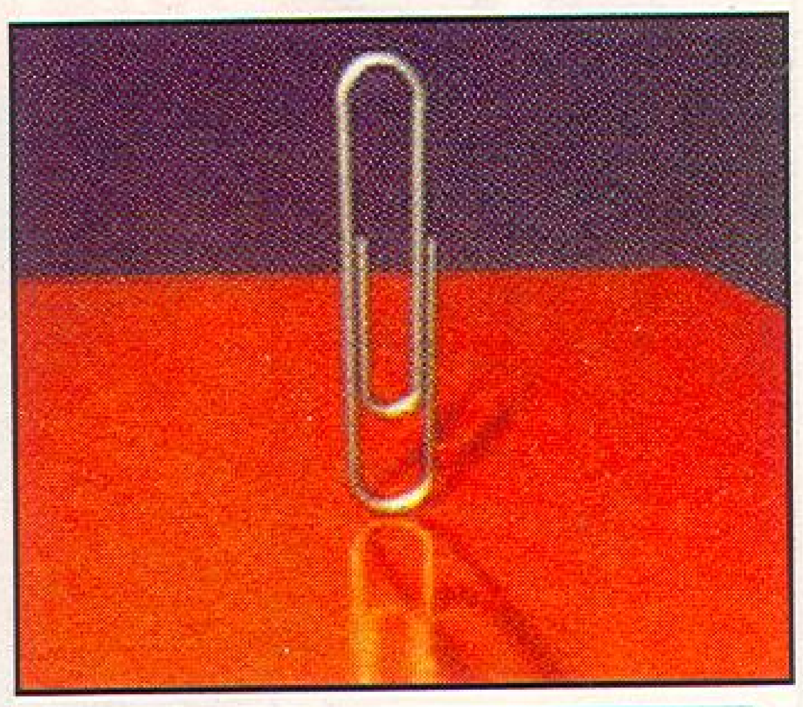
Toate aceste îmbunătăţiri erau absolut necesare pentru a realiza un progres în domeniu dar mai ales datorită relativei concurenţe din partea Dreamcast-ului care are capacităţi grafice pe care un PC normal nu le poate atinge decît cu greu în acest moment. Din fericire în timp ce consolele rămîn aceleaşi mai mulţi ani plăcile grafice de pe PC-uri evoluează într-un ritm ameţitor. Şi apoi PC-urile mai au şi RAM-ul şi posibilităţile de stocare pe care consolele nu le-au avut niciodată.

Dintr-un alt punct de vedere este interesant de văzut politica celor două mari firme care se află în top: 3dfx şi Nvidia. 3dfx-ul pe de-o parte a anunţat tehnologia T-Buffer ca pe un lucru absolut nou creat de Gary Tarolli (în poză) al doilea om ca importanţă de la 3dfx. Au păstrat secretul asupra acestei implementări pînă pe 2 august 1999 în speranţa că nimeni nu va mai avea aşa ceva iar 3dfx-ul va fi din nou ca de obicei în ultima vreme, în top. Partea interesantă apare la Glaze3D care are în specificaţii un T-Buffer denumit mai simplu Accumulation Buffer. Nvidia nu a anunţat încă nimic oficial pe această temă însă dacă nu vor avea ceva asemănător atunci cu siguranţă T&L de la Nvidia va fi cel mai puternic datorită probabil colaborării cu SGI-ul. Rămîne de văzut ce va fi pînă la urmă însă aproape sigur va trebui să alegem între soluţii asemănătoare dar totuşi diferite în părţile esenţiale.

Toamna se numără bobocii şi se pare că aşa va fi cu Voodoo4 şi NV10. Iar la sfîrşitul iernii un alt concurent neaşteptat, Glaze3D, îşi anunţă deja apariţia. Nu ne rămîne decît să aşteptăm, oricum concurenţa nu poate fi decît un lucru bun.



Efectul MOTION BLUR



Efectul REFLECTANCE BLUR

Logitech Cordless Desktop

PRODUCĂTOR: Logitech **DISTRIBUITOR:** Best Computers **REDACTOR:** Camil Perian

Tehnologia radio este din ce în ce mai mult folosită și implementată în dauna clasicelor cabluri. Ultima realizare de acest gen este Cordless Desktop-ul venit de la firma Logitech, un pachet ce conține atît o tastatură cît și un mouse care funcționează pe această tehnologie.

Chiar dacă folosește o tehnologie de vîrf, acesta nu este singurul motiv pentru care pachetul Cordless este excelent ci și din cauza design-ului celor 2 produse incorporate. Dacă tastatura se încadreaza în limitele obișnuite ale ergonomiei avînd un mod de setare al tastelor foarte bun (ca distanță dintre ele) și un palm rest confortabil deși un pic prea înalt, mouse-ul este foarte bun. Forma sa puțin alungită și mai îngustă alături de greutatea sa puțin sporită față de media mouse-urilor aflate acum pe piață îți permit un control mult mai bun asupra lui, fiind foarte bun fie pentru 3D Shootere (am testat Quake 2 și Half-Life și merge excelent), fie pentru desen, greutatea și forma dîndu-i o precizie mult sporită față de alte produse similare sau chiar aplicații care necesită lucrul sporit cu ferestre sau imagini ce trebuiesc plasate cu precizie.

În cazul în care căutați să vă schimbați actualele controller-e



și aveți un ban în plus, aproximativ 125$, acest upgrade merită cu adevărat datorită tehnologiei incorporate și a ușurinței în utilizare sporite și nu în ultimul rînd datorită fiabilității sporite. Este totuși vorba de controllere Logitech.

CLAPA DE BUZUNAR

PRODUCĂTOR: Roland **REDACTOR:** Remus Gradin

Cei de la Roland au rezolvat o problema destul de veche cu PMA 500, pornind de la ideea palm-topurilor si a organizer-elor, reusind sa înlature inconvenientul de a compune în gând o melodie si pâna a o pune în practica sa o uiti. Acest lucru mi s-a întâmplat si mie, adica fiind în metrou sa am o idee geniala , iar pâna acasa sa o uit datorita multor factori perturbatori. O posibilitate ar fi sa iei o foaie de hartie, sa desenezi cinci linii paralele, cheia SOL si sa pui note ... mai greu. Dar cum spuneam mai înainte, acest lucru a fost rezolvat de PMA 500 ce permite introducerea notelor cu un ceion pe o clapa virtuala . Pot fi aranjate si melodii mai laborioase datorita faptului ca are un sequencer pe 8 track-uri . Dupa ce lucrezi pe drum si ajungi la un calculator, poate fi conectat la acesta la un port serial pentu a efectua schimb de date, pentru ca PMA 500 are posibilitatea importarii si playback-ului de Standard MIDI File (SMF). Sunetele sunt asacultate la casti, aparatul functionând cu baterii sau cu transformator. În concluzie, PMA 500 este destul de intereesant si practic nu este un moft pentru compozitori sau pentru formații care pleaca în turnee.



CARACTERISTICI PE SCURT:

- 306 GM/GS sunete de instrumente
- 16 seturi de tobe
- sequencer pe 8 track-uri
- conecteare computer port serial
- memorie de 20 cântece
- jack pentru casti
- baterii sau transformator
- import de SMF

STUDIO PORTABIL

REDACTOR: Remus Gradin

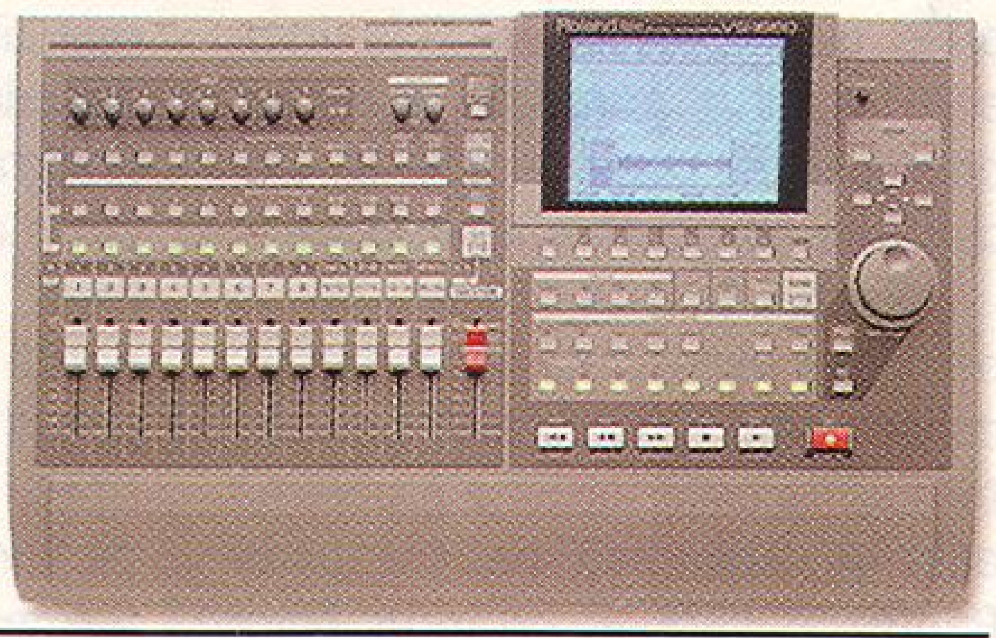
De ce această denumire de studio portabil? Datorită dimensiunilor mici pe care le are VS 1680, plus facilitățile pe care le posedă la înregistrare.

Numărul de piste (track-uri) pe care se poate lucra este de 256 (16 piste x 16 piste virtuale), adică VS 1680 are spre folosință 16 piste reale pe care poți submixa alte 16 piste virtuale rezultînd un total de 256.

Suportul de înregistrare al track-urilor și în principal al melodiei în cauză este pe un hard-disk a cărui mărime era pentru VS 880 de la 540Mb, ajungînd la 1,2Gb.VS 1680 realizează conversie analog-digital (A/D) pe 20 biți și la fel conversie digital-analog (D/A) tot pe 20 biți. Față de celelalte produse din seria VS, aici avem ca una din îmbunătățiri afișajul LCD 320X240. Intrările audio sunt 10 la număr, iar ieșiri 12: Master L/R, Aux A L/R, Aux B L/R, Boxe de monitorizare L/R, 2 stereo digitale (1 optic, 1 coaxial).

Opțional se poate procura o placă specială VS8F - 2 ce oferă un multi procesor de efecte stereo, procesînd efecte independent pînă la 8 canale. Acest tip de placă era oferită opțional și la produsele mai vechi cum ar fi VS 880, placă care se numea VS8F - 1 cu un dublu procesor de efecte pentru o calitate foarte bună a sunetului. Tot opional VS 1680 oferă posibilitatea de a înregistra pe CD folosind VS - CDR 16 sau VS - CDR S2. Alt lucru interesant ar fi posibilitatea de upgrade cu software.

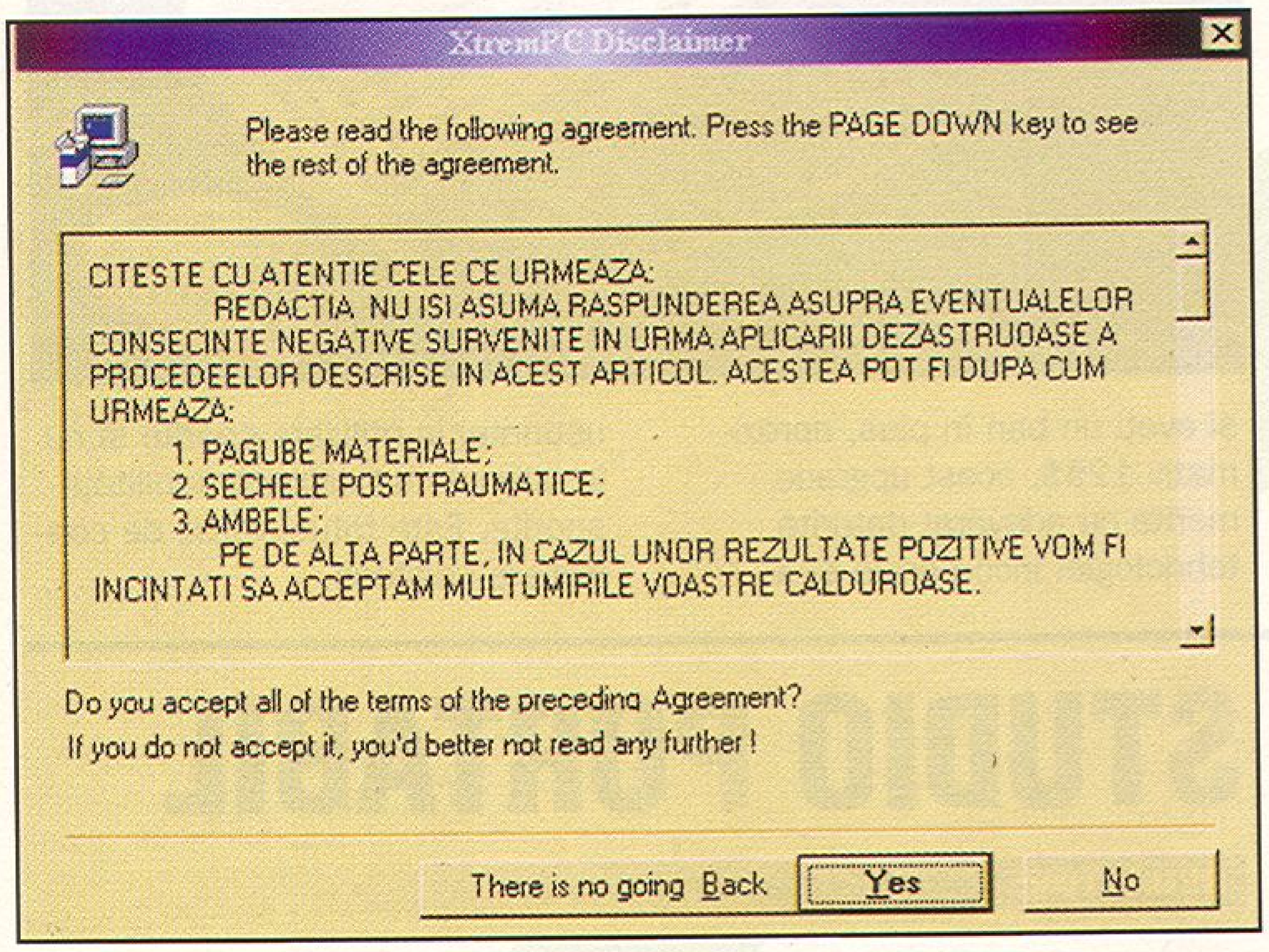
Deci practic VS 1680(cu placă de efecte + CDR 16 sau S2) face treaba foarte bine într-un studio, el putînd înregistra în regim multi-track și salva pe CD sau pe DAT, posibilitate ce exista încă de la versiunea VS 880.



VS 1680 Digital Studio Workstation

SCAPĂ IEFTIN: Fă-ţi un sistem XTREM de jocuri

CUM SĂ: Cum să îţi construieşti propriul sistem de jocuri **REDACTOR:** Adrian Dorobat



Dacă voi mai puteţi să spuneţi ceva...

Fiecare gamer visează să aibă un calculator cât mai performant la un preţ cât mai mic cu putinţă. Şi nu numai gamerii, pentru că un computer pentru jocuri oferă performanţe mai mult decît rezonabile în oricare alt domeniu. O soluţie la îndemână ar fi asamblarea modulară a PC-ului, pe principiul "Ce îşi face omul cu mâna lui... lucru manual se numeşte".

Această modalitate presupune achiziţionarea şi montarea "pe bucăţi" a calculatorului, după alegerea fiecărei componente pe baza raportului calitate/preţ şi are ca avantaje un cost total redus cu 10-15%, posibilitatea de selecţionare precisă a configuraţiei dorite şi în plus, satisfacţia reuşitei prin propriile puteri. Dezavantajele inerente sunt : garanţie acordată doar pentru componente şi dificultatea aparentă a asamblării.

Recomandată celor cu o oarecare experienţă în domeniu, construirea modulară a calculatorului nu este totuşi o problemă atât de spinoasă pe cât pare. Pentru a veni în ajutorul celor care doresc (sau vor dori după citirea acestui articol) să îşi construiască din componente computerul mult-visat ori a celor care au în vedere doar un upgrade am cutreierat în lung şi-n lat Bucureştiul şi am făcut un sondaj pentru a găsi componente de calitate la cel mai mic preţ. Apoi pentru a vă oferi o idee despre cum ar trebui să arate PC-ul ideal şi avînd în vedere că jocurile sunt cele mai pretenţioase în ceea ce priveşte cerinţele de sistem, am "construit" virtual două calculatoare de jocuri care în principiu să poată rula fără probleme şi jocurile anului 2000: o configuraţie high-end pentru cei cu buzunarele pline şi o configuraţie low-end pentru cei cu un buget mai limitat.

Iar pentru a vă face munca mai uşoară am pus la punct o descriere detaliată şi însoţită de fotografii a modulului de asamblare a unui calculator, în aşa fel încât chiar şi cineva cu experienţă minimă în domeniu să poată repeta acţiunea, şi, în final, am încropit un minidicţionar în care am explicat unii termeni extrem de folosiţi şi care nu sunt întotdeauna bine înţeleşi.

Întreabă şi ţi se va răspunde, caută şi vei găsi.

Când vrei să cumperi un produs de calitate, trebuie să cauţi la o firmă cunoscută. Oferte de componente pentru PC poţi gasi şi la rubrica de mică publicitate din orice cotidian. Însă, deşi preţurile acestora pot fi foarte atrăgătoare, achiziţionarea lor se poate dovedi riscantă. Foarte adesea ofertanţii sunt firme fantomă care vând produse cumpărate cu carduri false de pe Internet sau la mâna a ţ-spea de cine ştie unde.

Iar alegerea unei singure firme cunoscute se poate dovedi insuficientă. Dacă vrei preţuri cu adevărat mici, trebuie să cauţi la cel puţin încă zece firme printre care să se numere şi cea care este unic distribuitor al componentei respective (unde este cazul). Din ofertele acestora am selectat componente care să intre în alcătuirea unui sistem performant. În cele 2 căsuţe din articol puteţi vedea configuraţiile rezultate. (Preţurile sunt în dolari şi includ TVA)

Prima configuraţie se încadrează în categoria ultimul răcnet şi este destinată utilizatorilor care se ghidează după principiul "dai un ban, dar ştii ca face". Cea de-a doua este evident mai puţin performantă, însă cred că peste 90% dintre pasionaţii de calculatoare s-ar mulţumi cu acest sistem care permite rularea în condiţii sat-

Componentă	Ofertant	Preţ	Telefon
Intel PIII Katmai 450 MHz, 512 Kb cache + cooler	Flamingo Computers	314 $	222.50.41
MB LuckyStar Intel 440 BX, 100 MHz, AGP, ATX	Best Computers	101 $	314.76.98
128 Mb SDRAM, PC 100	Beta-N Computers	128$	312.72.04
Placa video Riva TNT2	UBI Soft	305 $	23????
Creative Multimedia Kit: Sound Blaster Live Value + boxe PC Works 4 Point Snd.	Flamingo Computers	169 $	222.50.41
HDD 8,4 Gb Samsung	Deck Computers	153 $	212.26.59
Floppy Disk 3,5" Sony	Beta-N Computers	17 $	312.72.04
Fax - modem 56 Kb, Rockwell, PCI	Deck Computers	30 $	212.26.59
CD Rom TEAC, 32X	IMA Infoconsult	59 $	32
Monitor 17" Hyundai, digital	Best Computers	337 $	314.76.98
Mouse Logitech First Mouse, serial	Best Computers	20 $	314.76.98
Căşti stereo + microfon	Best Computers	8 $	314.76.98
Carcasă ATX Miditower	Deck Computers	41 $	212.26.59

CONFIGURAŢIE HIGH-END

TOTAL: 1682 $

Componentă	Ofertant	Preţ	Telefon
Intel Celeron Mendocino, 333 MHz, 128 Kb cache	Pyton System	82 $	222.24.64
MB ACORP LX3, AGP, ATX	Beta-N Computers	61 $	312.32.22 312.72.04
32 Mb SDRAM	Deck Computers	33 $	211.97.42 212.26.59
Placa video Voodoo 3 2000	Best Computers	138 $	314.76.98
Creative Labs SB 128 PCI	Flamingo Computers	35 $	231.04.32 231.04.31
HDD 4,3Gb Quantum Fireball	Beta-N Computers	110 $	312.72.04
Floppy Disk 3,5" Mitsumi	Computer's House	16 $	637.69.65
Fax - modem 33,6 Kb, Rockwell, PCI	Flamingo Computers	28 $	222.50.41 231.04.32
CD Rom Genius, 32X	Golden Gate	53 $	212.49.32
Monitor 14" digital, Philips	Blue Ridge International	156 $	210.68.28 210.68.29
Mouse "Whale", serial	Tape Computers	9 $	330.23.92 330.57.83
Keyboard Win95, PS/2	IMA Infoconsult	9 $	323.67.25
Carcasă ATX Miditower	Deck Computers	41 $	211.97.42

CONFIGURAŢIE LOW-END

TOTAL: 771 $

isfăcătoare a oricărui joc actual, fie el 3D sau 2D.

Unii cititori mai curioşi poate că îşi vor pune întrebarea: de ce au ales componentele astea şi nu altele? Motive sunt din belşug şi bine întemeiate. Să le luăm pe rînd, şi cu permisiunea dumneavoastră am să încep cu procesoarele...În pieptul de aramă al primului computer bate o "inimă" Intel P3 la 450MHz, unul dintre cele mai bune şi mai rapide procesoare la ora actuală. Singurul concurent care ar merita să-i ia locul este mult aşteptatul K7, pe care, dacă apare pînă iese revista de la tipar şi dacă vă permite buzunarul, vă sfătuim să-l consideraţi ca un înlocuitor demn de toată încrederea.

Celeron pe de altă parte, deşi considerat o rudă mai săracă (în memorie cache) a familiei Intel, ascunde resurse nebănuite. O mică operaţie destul de simplă descrisă prin revistele de hardware şi pe Internet îl poate face să se dea de trei ori peste cap şi să ruleze şi el la 400-450MHz. Este vorba de overclocking, o metodă care îşi are avantajele dar şi riscurile ei.

Plăcile video îşi au şi ele avantajele lor. Riva TNT 2 Ultra este recunoscută drept cea mai performantă placă video şi în ceea ce priveşte viteza dar şi în privinţa calităţii imaginii. Iar Voodoo 3 2000, deşi nu cea mai bună placă de pe piaţă în prezent, este totuşi un standard de viteză garantat de 3Dfx.

Sound Blaster Live! şi Vortex 2 sunt două plăci de sunet care oferă experienţe de neuitat generate de tehnologiile EAX şi Aureal 3D şi au fost prezentate în numere anterioare ale revistei. Diferenţă majoră dintre ele este că SB Live! este mai bine dotată pentru editarea de sunet şi alte preocupări muzicale în afara jocurilor.

CD-Rom-ul Teac este printre cele mai rapide din generaţia sa şi în plus are o fiabilitate ridicată, fiind mai rezistent la erorile datorate trepidaţiilor. De asemenea despre hard disk-urile Quantum Fireball s-a spus adesea că au performanţe asemănătoare dispozitivelor de tip SCSI, deşi sunt dotate cu interfaţă EIDE.

În rest, am ales 128Mb de memorie pentru primul sistem, ceea ce încă mai poate fi caracterizat ca "din abundenţă" deşi lucrurile se schimbă încetul cu încetul, iar pentru cel de-al doilea 32Mb RAM ceea ce este suficient pentru marea majoritate a jocurilor. Monitoarele sunt de 17" respectiv 14", ambele produse de firme respectabile şi nu aveţi nevoie de unele mai mari decît dacă sunteţi extrem de pretenţioşi.

Dacă ceva nu merge, nu dispera; foloseşte un ciocan mai mare !

Şi acum să trecem la partea "dificilă": asamblarea computerului. Pentru a face activitatea de montare a calculatorului cît mai uşoară cu putinţă, producătorii de componente le-au creat în aşa fel încît să fie imposibil sau cel puţin foarte dificil să fie montate greşit. De aceea, construcţia propriu-zisă nu pune cine ştie ce probleme tehnice insurmontabile, ci e mai mult o chestiune de logică elementară, ca alinierea culorilor la un cub Rubik sau şi mai clar, aşezarea pieselor la un joc de Tetris.

Pentru început, trebuie deschisă carcasa prin îndepărtarea şuruburilor, clamelor sau ce sunt accesoriile care o ţin închisă. Apoi se montează placa de bază care se fixează cu şuruburi în interiorul carcasei. Pe ea se fixează, fiecare în slotul ei, placa video, placa de sunet şi memoria (vezi foto). Modemul se montează într-un slot PCI, similar cu placa de sunet. În sertarele superioare, după îndepărtarea plăcuţelor protectoare de metal în cazul primelor două, se montează unitatea CD-Rom, floppy disk-ul şi hard disk-ul. Toate trei se fixează cu şuruburi. Se conectează cablurile de rigoare (vezi foto) şi se setează jumperii conform manualului repectivului component. Se conectează monitorul la placa video şi se închide carcasa. Se montează mufa de la tastatură în conectorul cu cinci pini şi mouse-ul la portul serial. Se conectează în final cablul de alimentare al sursei şi totul este gata.

Cine rîde la urmă, rîde mai bine

O dată ce aţi montat calculatorul, nu vă mai rămîne decît să achiziţionaţi şi să instalaţi un sistem de operare şi apoi vă puteţi chema prietenii în vizită pentru a vă lăuda cu noua voastră "jucărie".

Poate că toată această tevatură vi se pare greoaie şi ineficientă, dar vă asigur că merită. Nu încerc să spun că ar fi simplu ca bună ziua. Dar dacă aţi desfăcut cînd eraţi mici o jucărie doar pentru a vedea cum funcţionează şi din ce e alcătuită, dacă aţi pus vreodată laolaltă piesele unui puzzle şi aţi obţinut o cît de mică satisfacţie la vederea imaginii finale, atunci nu veţi regreta dacă încercaţi. Veţi învăţa mai multe despre PC prin această experienţă decît din orice carte de specialitate.

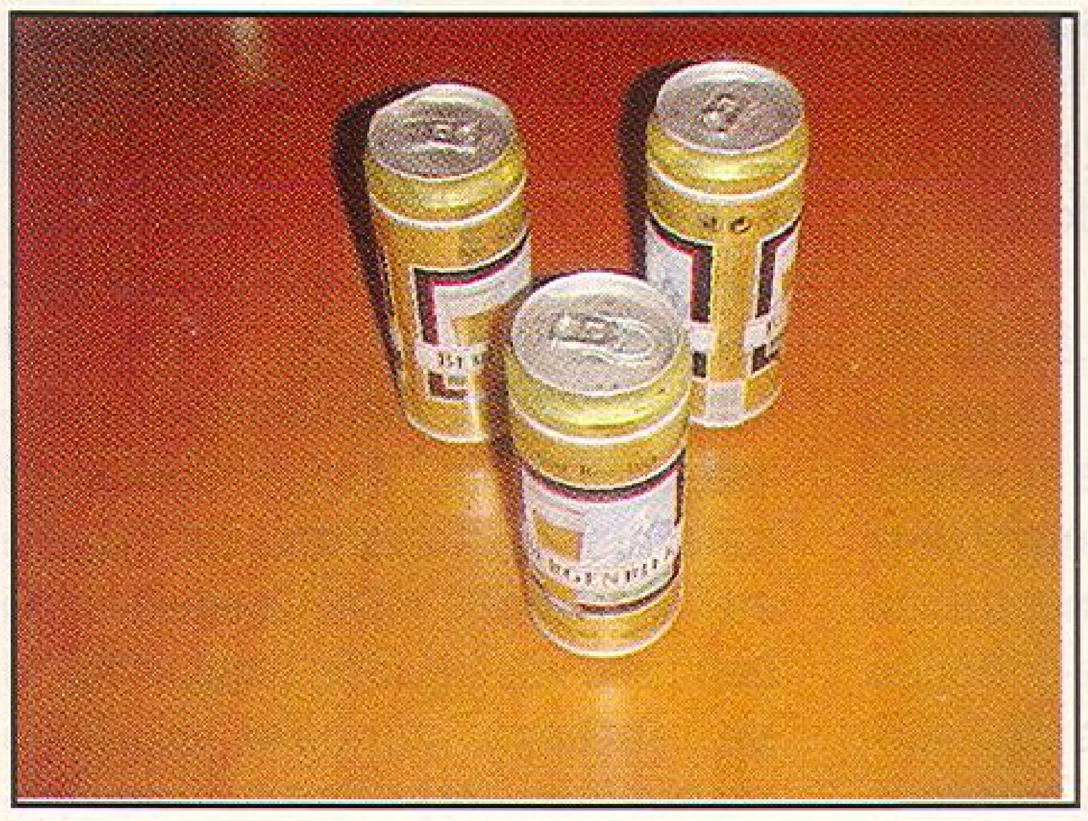


Cam astea-s sculele pe care le-am folosit noi. Nu ştim de ce dar voi, fiind mult mai descurcăreţi ca noi, puteţi folosi cu succes doar o banala şurubelniţă.



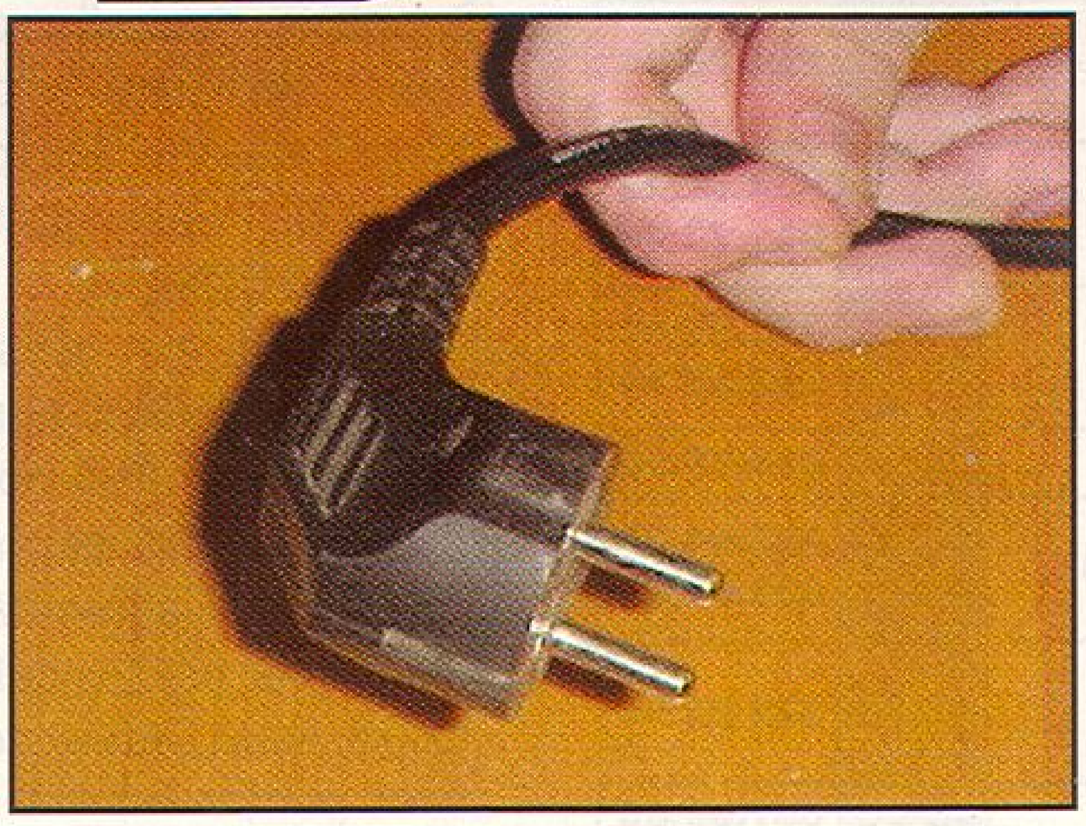
Buffy încercînd să se strecoare printre problemele care pot apărea cînd montezi un calculator cu un "tool" ideal pentru a pune şuruburi. (vampirilor, desigur)

Pasul 1



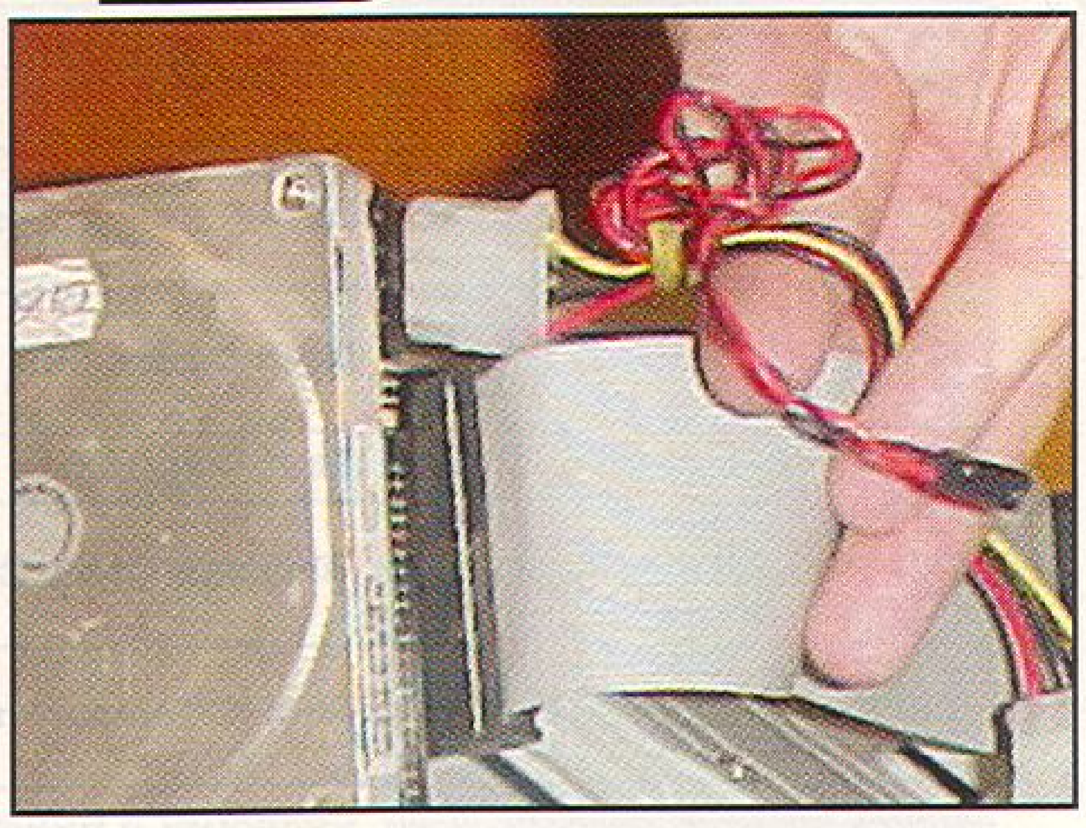
Ca orice moment care se respectă și în care este nevoie de multă atenție, concetrare și mai ales respect față de componentele care urmează a fi manevrate este nevoie să te relaxezi. Drept care pui mîna pe bere, din cea mai bună ca în poză și bei 3 cutii pe nerăsuflate. Dacă după 3 nu mai înțelegi ce se întîmplă te culci și reiei operațiunea ziua următoare.

Pasul 2



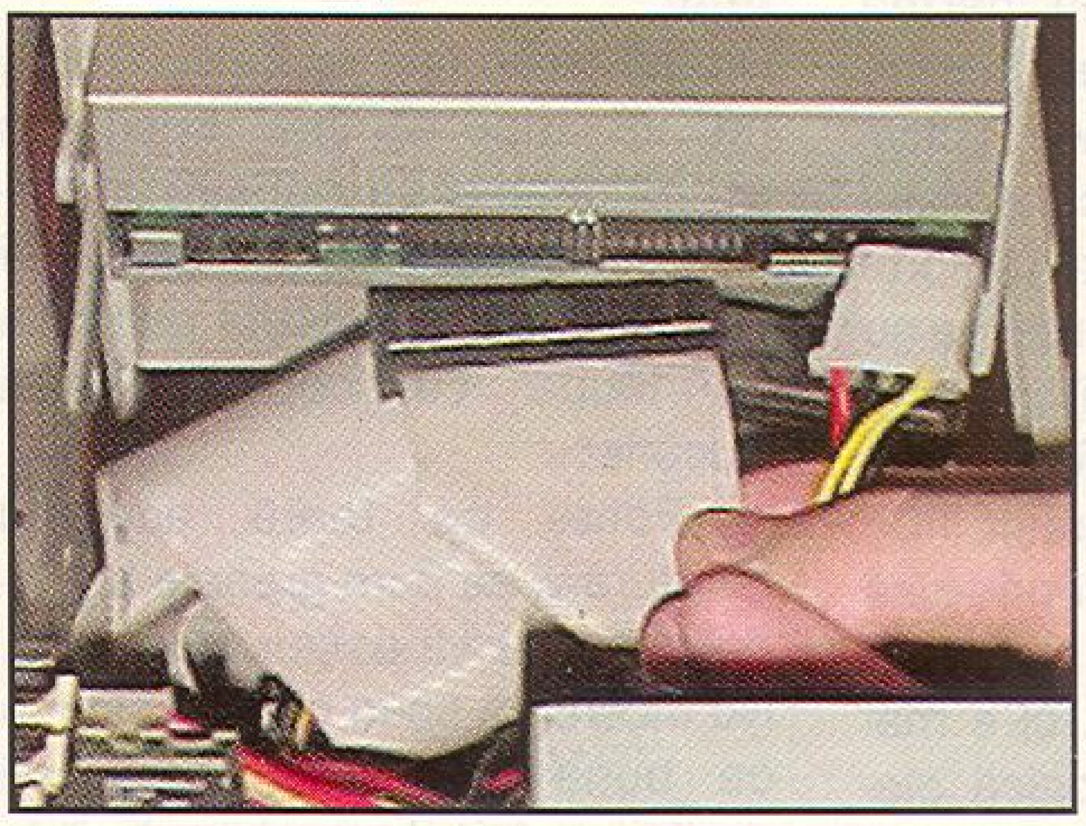
Atenție! În orice moment al activității de montare a componentelor, evitați ca unitatea să se afle sub tensiune. Riscați deteriorarea ireversibilă a componentelor pe care ați plătit un munte de bani sau, mai rău, puteți să treceți printr-o extrem de neplăcută "terapie de șoc". Alimentați calculatorul la sursa de curent doar după încheierea și verificarea asamblării.

Pasul 3



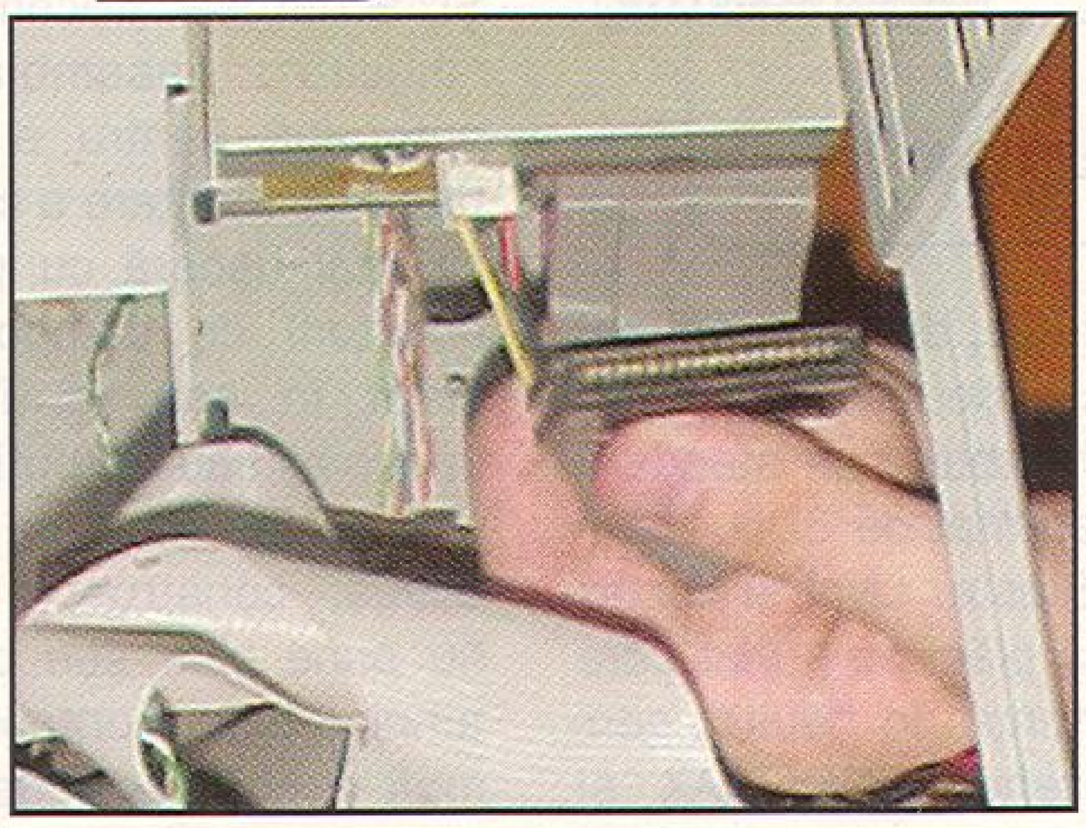
Cablul de alimentare și cel de interfață sunt ușor de recunoscut și, din fericire, nu se pot monta greșit decît cu eforturi majore și o cantitate nebănuită de încăpățînare. Cablul de interfață este lat și are multe găuri, iar cel de alimentare are de obicei o mufă din plastic alb, cu patru găuri.

Pasul 4



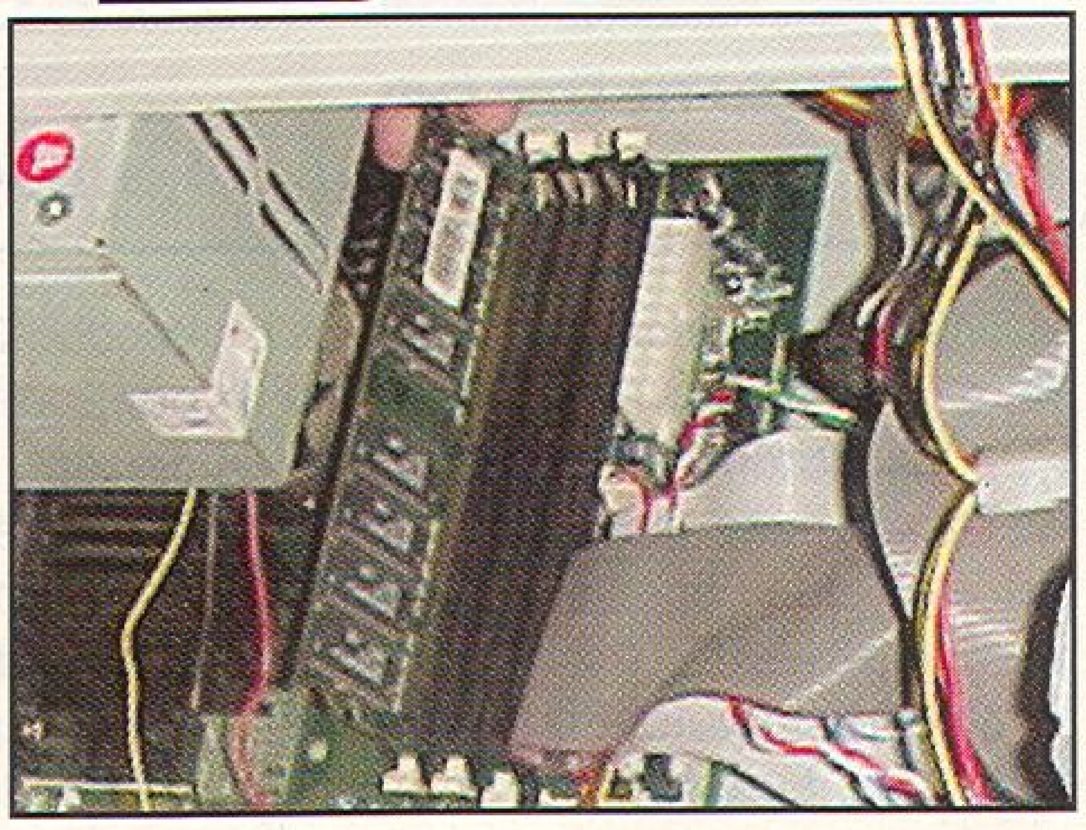
Unitatea CD-Rom se montează de obicei în poziție orizontală (este posibilă și poziționarea verticală, dar aceasta este mult mai rar întîlnită). Cablurile sunt de același tip ca la hard-disk, cel lat pentru EIDE, cel cu patru găuri pentru alimentare.

Pasul 5



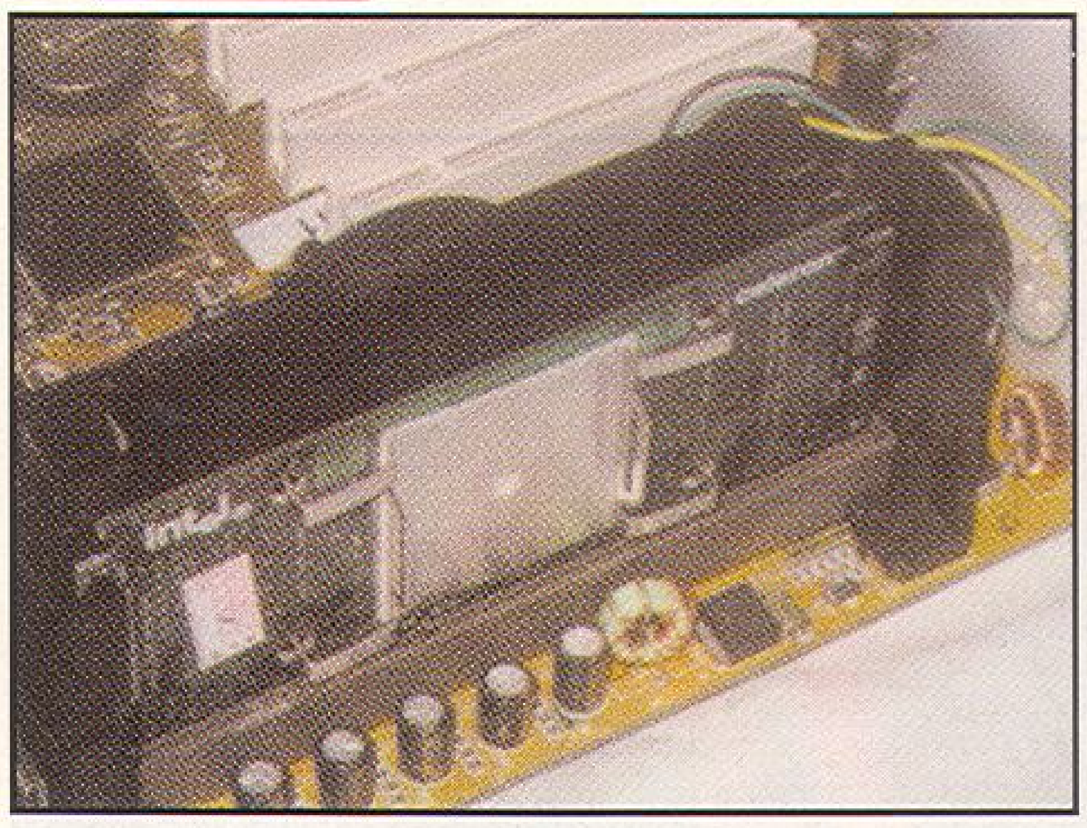
Aceasta componentă urmează procedeul deja cunoscut: cablu de interfață + cablu de alimentare. Aveți grijă să nu încîlciți foarte tare firele, pentru că altfel riscați să nu vă mai descurcați prin "măruntaiele" calculatorului.

Pasul 6



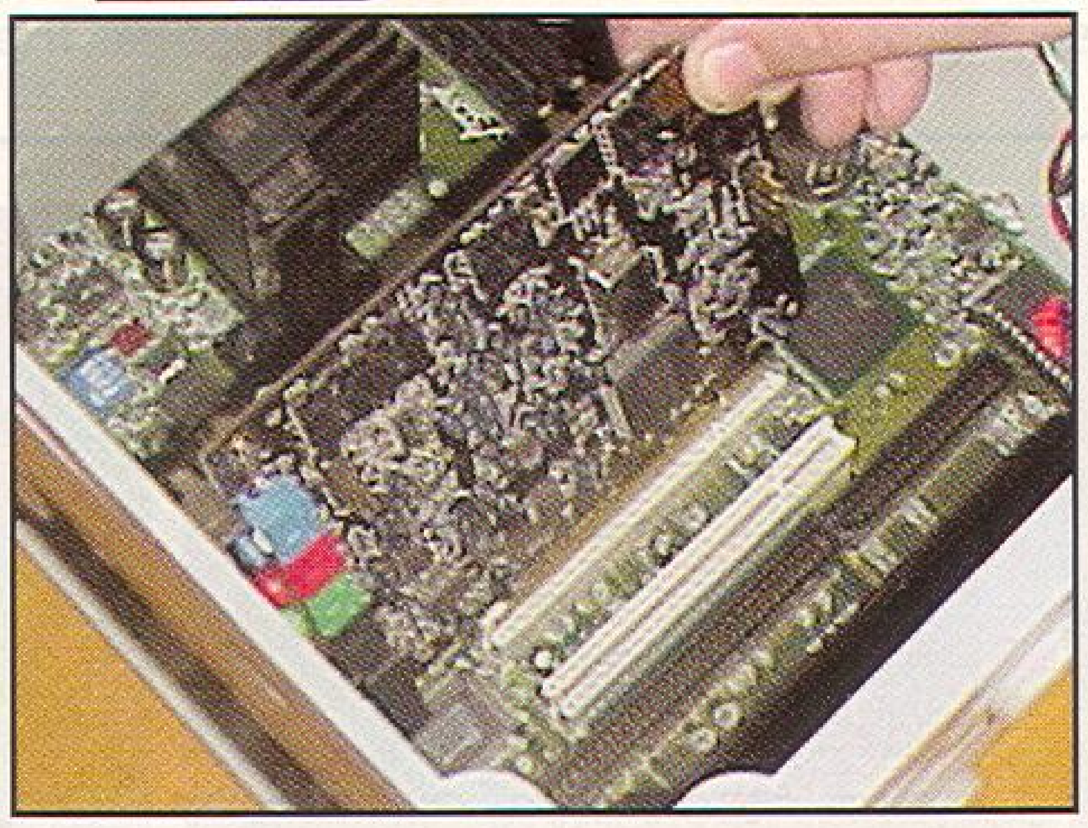
Cardul de memorie trebuie ținut de colțuri. Evitați pe cît posibil să atingeți integratele deoarece acestea pot fi deteriorate de electricitatea statică. Cel mai sigur ar fi să atingeți o suprafață metalică înainte de a-l manevra. Deschideți clapetele de la capetele slotului și fixați-le la loc după montarea memoriei.

Pasul 7



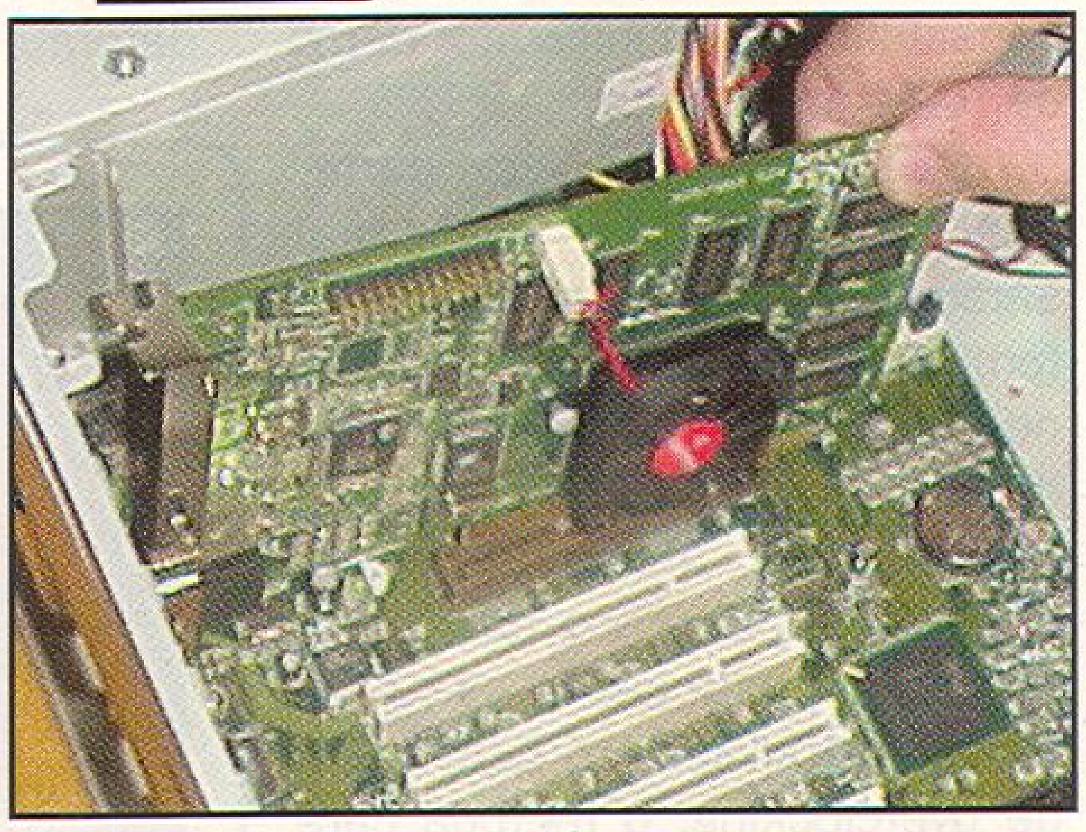
Această operație ar trebui să fie relativ simplă, deoarece, exceptînd cazul unei plăci Dual Pentium, nu există decît un singur slot care permite montarea procesorului. În unele situații acesta nu va intra "ca uns" și va trebui împins mai serios. Atenție! Nu exagerați...

Pasul 8



Placa de sunet se montează într-un slot PCI. Acestea sunt de obicei din plastic alb și ar trebui să fie în număr de două sau trei. Trebuie să existe și un cablu cu mufe micuțe, cu patru găuri, care să facă legătura cu unitatea CD-Rom pentru a asigura citirea CD-urilor audio.

Pasul 9



Placa video se montează într-un slot AGP, care este de obicei din plastic gri. Placa are o tăietura specială, căreia îi corespunde o ridicătura a slotului, astfel ca nici aceasta nu poate fi asamblată într-o poziție necorespunzătoare. La placa video mai trebuie conectat un cablu care face legătura cu monitorul.

glosar

OVERCLOCKING
Procedeu de mărire artificială a vitezei unui procesor prin intermediul unui artificiu tehnic.

JUMPER
Mic conector învelit în plastic care se atașează la pinii de selectare ai unui component cu scopul de a pune în contact doi dintre aceștia, semnal pe care calculatorul îl interpretează într-un anumit fel.

BUS (magistrală)
Un ansamblu de linii paralele, argintii, din circuitul plăcii de baza care interconectează diferite componente și prin care circulă semnale purtătoare de date

SERIAL
Termenul de serial caracterizează un mod de transmitere a informației printr-un sigur canal de date, fiecare byte fiind transformat într-o serie de biți, care sunt transmisi unul după altul. Un pachet de date este compus dintr-un semnal de început, un byte, control de paritate și un semnal de încheiere. Numărul de semnale schimbate pe secundă poartă numele de baud rate și rata maximă de transfer într-un PC este de 115 200 de baud. Interfața serială de pe PC este compusă din două porturi, cu 9 respectiv 25 de pini.

PARALEL
În transmisia paralelă de informație un byte este trimis prin opt linii de date, biții componenți circulînd în paralel. Portul paralel este caracterizat printr-o mufă cu 25 de pini și o rată de transfer de 100 Kb/s. Transmisia de date se face prin sistemul handshaking: receptorul confirmă recepția fiecărui byte de date și împreună cu informația este trimis și un semnal de ceas pentru sincronizare

DIGITAL
În ceea ce privește monitoarele actuale, termenii digital și analog se referă exclusiv la modul de reglare al diferitelor caracteristici. Toate monitoarele avansate sunt digitale. Analoge sunt doar monitoarele dinainte de VGA (HGA, MGA, CGA, EGA);

ISA
Abreviere de la Industrial Standard Architecture-Standard de arhitectură industrială. Un standard de bus care a înlocuit mai vechea specificatie AT (Advanced Technology).Operează la 8,33 MHz.

PCI
Abreviere de la Peripheral Component Interconnect-Interconectare de componente periferice. Un standard pentru busurile locale, inițiat de Intel, cu o "lătime" de 32 de biți și care operează la maxim 33MHz. De la versiunea 2.0 lățimea a crescut la 64 de biți. Rata de transfer este de133Mb/s pentru varianta de 32 de biți si 266 Mb/s pentru varianta de 64 de biți. Spre deosebire de ISA, PCI-ul este independent de procesor din punct de vedere al vitezei și este conectat cu acesta printr-un pod PCI-PCI bridge.

AGP
Abreviere de la Accelerated Graphics Port-Port Grafic Accelerat. Este o cale internă care oferă o legatură directă între placa grafică și memoria principală a PC-ului. În timp ce o placă grafică PCI lucrează cu busul PCI al sistemului la 33 MHz, AGP este un bus dedicat de 66 MHz numai pentru grafică.

UDMA
Abreviere de la Ultra Direct Memory Acces-Acces rapid si direct la memorie. DMA este un canal de date prin care un periferic (în principal hard-disk-ul) poate accesa memoria principală fără ajutorul procesorului și poate citi sau scrie date. Rata de transfer este de 33 Mb/s iar mai nou au apărut hard-disk-uri care pot accesa DMA la 66 Mb/s;

SDRAM
Abreviere de la Synchronous Dynamic Random Acces Memory-Memorie dinamică cu acces aleator. DRAM este un tip de memorie accesibil în mod direct prin scriere și citire de adrese, în care informația este stocată sub formă de sarcini electrice. Deoarece circuitele tind să se descarce datele trebuie reîmprospătate periodic, de unde numele de memorie dinamică. Timpul de acces este de 10 pînă la 8 nanosecunde (Performanțele sistemului cresc cu cît timpul de acces al memoriei este mai mic). Se găsește sub formă de DIMM.

SIMM
Abreviere de la Single In-line Memory Module-Modul de memorie cu chipuri pe un singur rînd. Un card de memorie care se introduce într-un slot specific. Module SIMM sunt memoriile EDO si non-EDO;

DIMM
Abreviere de la Dual In-line Memory Module. La fel ca SIMM doar că cipurile de memorie sunt pe două rînduri.

MMX
Abreviere de la MultiMedia eXtension-Extensie Multimedia. Set de 57 de instrucțiuni multimedia suplimentare la procesoarele Pentium.

PS/2
Un tip de calculator personal conceput de IBM ca succesor al seriei AT. Termenul caracterizează și un tip de port pentru mouse, diferit de cel serial.

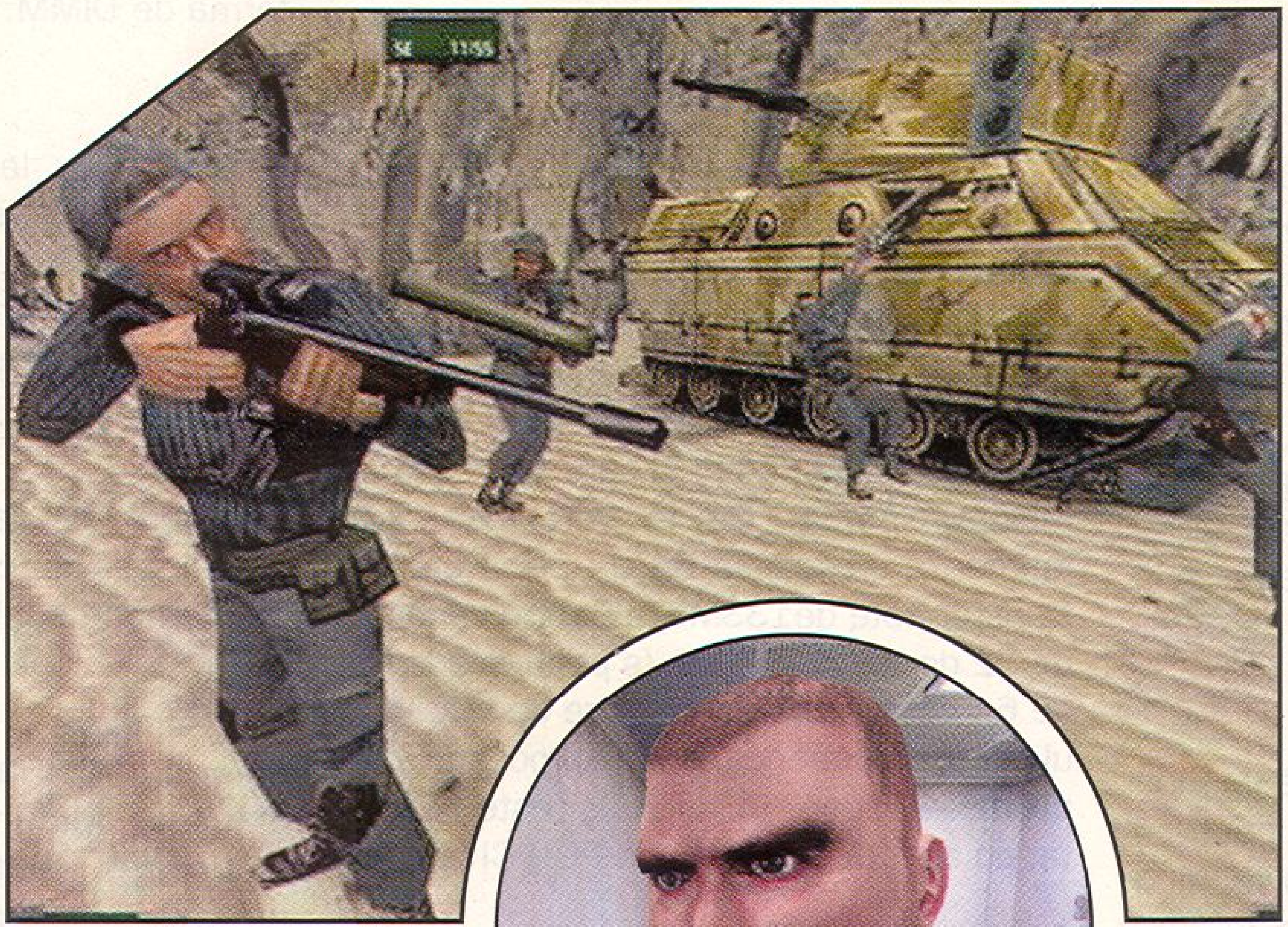
ATX
Abreviere de la AT eXtended-AT extins. Standard pentru plăci de baza, cu un design ergonomic si care beneficiaza de tehnologia Instant On (PC-ul poate intra în sleep-mode, ca apoi să se "trezeasca" din software pentru a efectua o sarcină automata (cum ar fi download-ul unei pagini Web) sau pentru a relua lucrul de unde a fost abandonat, cu toate aplicațiile rulînd).Termenul generic de carcasă ATX reprezintă acel tip de carcasă dotat cu o sursa de 230W, destinat să acomodeze plăcile de bază ATX.

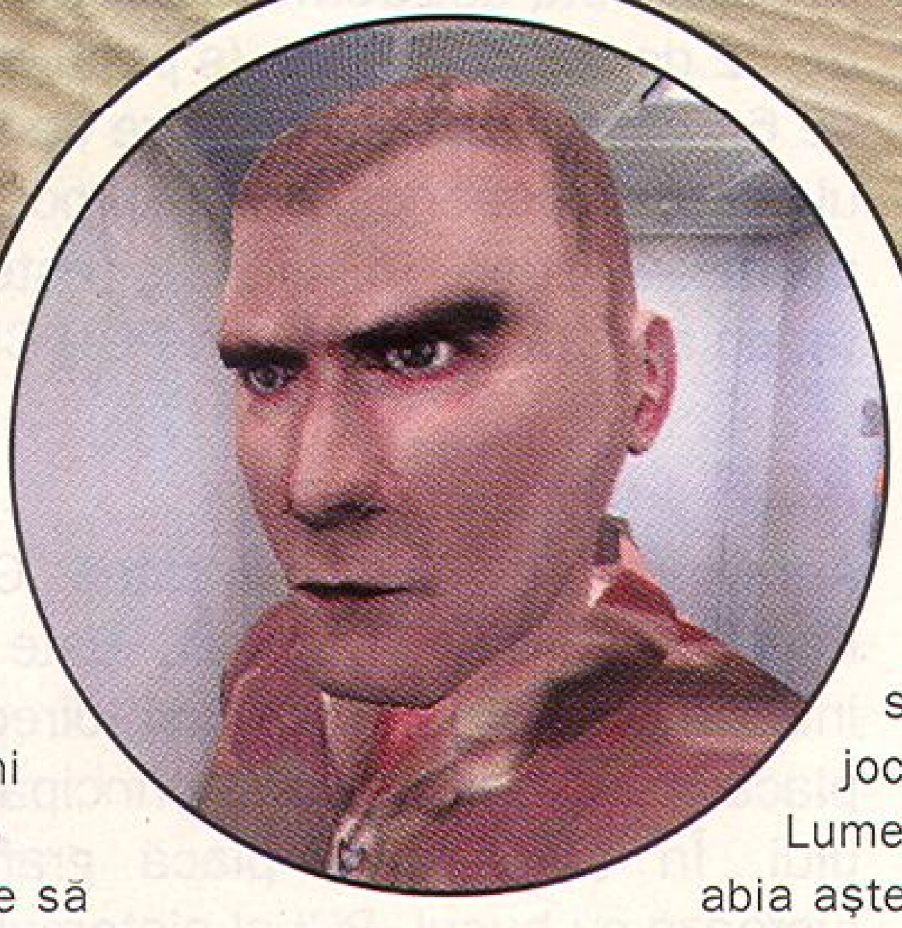
USB
Abreviere de la Universal Serial Bus-Bus serial universal. O magistrală care permite conectarea simultană a pînă la 127 de dispozitive care funcționează în mod serial. Are o rata de transfer a datelor de 10 Mb/s.

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms

Totul pare desprins dintr-un film de război

Producător	Valve Software
Tip joc	3D Shooter realist
Apariție	Decembrie 99
Interes	Foarte mare
Redactor	Dan Dimitrescu





Deși jocuri ca Half Life sau Thief au demonstrat că single player-ul nu este nici pe departe mort (contrar ce spun anumiți oameni care lucrează la Quake 3), fără-ndoială că tendința actuală este să realizezi jocuri care vor permite înfruntarea sau cooperarea mai multor jucători.

Totuși, ideea multiplayer-ului a evoluat mult de la simplul "fiecare pentru el", în mare parte și datorită unor jocuri ca Team Fortress. Acesta a fost la vremea lui o simplă conversie totală pentru Quake, care însă a impus ideea unui joc în echipă cu multe elemente de tactică.

Team Fortress 2 va fi un joc de sine stătător însă, dar și ideea s-a schimbat un pic. Nu mai avem un scenariu simplu în care cele două echipe sunt pur și simplu opuse una alteia. Acum totul pare desprins dintr-un film de război, fiecare nivel are scenariul lui destul de complicat și lupta este mult mai spectaculoasă.

Deoarece de la ultimul articol dedicat lui TF2 au avut loc anumite schimbări în design-ul lui, l-am contactat pe Robin Walker, designer-ul principal, pentru a afla care sunt ultimele noutăți :

XPC: În ce stadiu se afla jocul ? Lumea de-abia așteaptă să apară și ne întrebăm din ce cauză întîrzie.

Robin: Încă mai avem mult de lucru. Echilibrarea claselor de jucători ne ia mult timp și diversitatea obiectivelor din hărțile noastre nu face lucrurile mai ușoare. În plus mai lucrăm la tehnologiile de baza cum ar fi codul de rețea și vocile în timp real.

XPC: Poți să ne pui la curent cu clasele jucătorilor ? S-au schimbat multe lucruri în ultima vreme, cum ar fi apariția ofițerului și a echipajului pentru armele grele.

Robin: Ne-am schimbat întreaga listă de clase. Nu eram mulțumiți cu rolurile curente pe care le ocupau clasele în echipă, așa încît am refăcut totul. Totuși nu suntem încă gata să dăm toate detaliile despre armele și abilitățile fiecarei clase, pentru că acestea se pot schimba după ce testăm echilibrul jocului.

Iată cum arată lista claselor acum : Pușcaș Marin; Mitralior; Lunetist; Comando; Lansator de flăcări; Ofițer; Cercetaș; Medic; Genist; Spion; Instructor; Comandant.

Este posibil ca numele să se schimbe, dar suntem mulțumiți cu împărțirea actuală a rolurilor.

Ca idee, pușcașul marin este soldatul de bază în joc.

Cercetașul (Ranger) este cea mai ușoară clasă luptătoare. Este evident folositor pentru recunoaștere și e destul de periculos în lupta de la distanțe mici. Asta îl face un membru de bază al echipei în hărți cu statele Europene.

Instructorul este o clasă interesantă. De fapt nu ia parte "fizic" la joc și singura sa funcție este să antreneze alți jucători. După ce devii instructor, îți alegi jucătorul pe care îl vei antrena, apoi ești plasat în capul acestuia. Poți vedea ce vede



acesta, ai o legătură vocală cu el şi îl poţi ghida cu un indicator laser.

XPC: Am înţeles că ofiţerul va creşte viteza şi precizia jucătorilor aflaţi în apropierea sa, dar ce se întîmplă atunci cînd el este ucis şi restul echipei vede asta? Caracteristicile soldaţilor vor scădea pînă la normal sau mai jos (din cauza moralului)?
Robin: Jucătorii se întorc la normal. Unul din scopurile noastre în TF2 este să încurajăm lucrul în echipă. De aceea le dăm avantaje dacă o fac dar nu vrem să apară şi dezavantaje.

XPC: Cîte hărţi vor fi incluse în joc? Poţi să le descrii ?
Robin: Încercăm să lansăm jocul cu 20 de hărţi. Ele pot fi încadrate în cîteva categorii, dar fiecare hartă modifică jocul într-un fel unic. Spre exemplu, avem tipul Escortare, în care o echipă escortează un alt jucător sau personaj controlat de calculator. Sunt 5 hărţi de acest tip, variind de la cele simple unde o echipă escortează o persoană şi o alta încearcă să-l asasineze, pînă la cele complexe în care mai multe echipe încearcă să salveze ostateci în timp ce se află sub foc puternic din partea inamicului.

XPC: Cum funcţionează campaniile în TF2 ?
Robin: Campaniile sunt liniare şi reprezintă cîteva hărţi legate printr-o poveste simplă. Acţiunile şi rezultatele obţinute într-o hartă pot afecta nivelele ulterioare ale campaniei. Poţi avea obiective secundare într-un nivel de la început, care dacă sunt îndeplinite îţi vor da un avantaj tactic într-o hartă ulterioară. Fiecare hartă poate fi însă jucată şi separat.

XPC: Pot fi setate limite pentru vieţile alocate fiecărui jucător, în cazul în care vrei ca una din echipe să dispună de mai multe "rezerve" ?
Robin: Da, acest lucru este posibil. Avem o hartă de "hărţuială" pentru un număr mic de jucători, fiecare avînd o viaţă. Astfel obţinem un fel de "acţiune instantanee". Alte hărţi au un număr specific de vieţi pentru fiecare echipă, acestea urmînd să fie alocate tuturor jucătorilor care fac parte din ea.

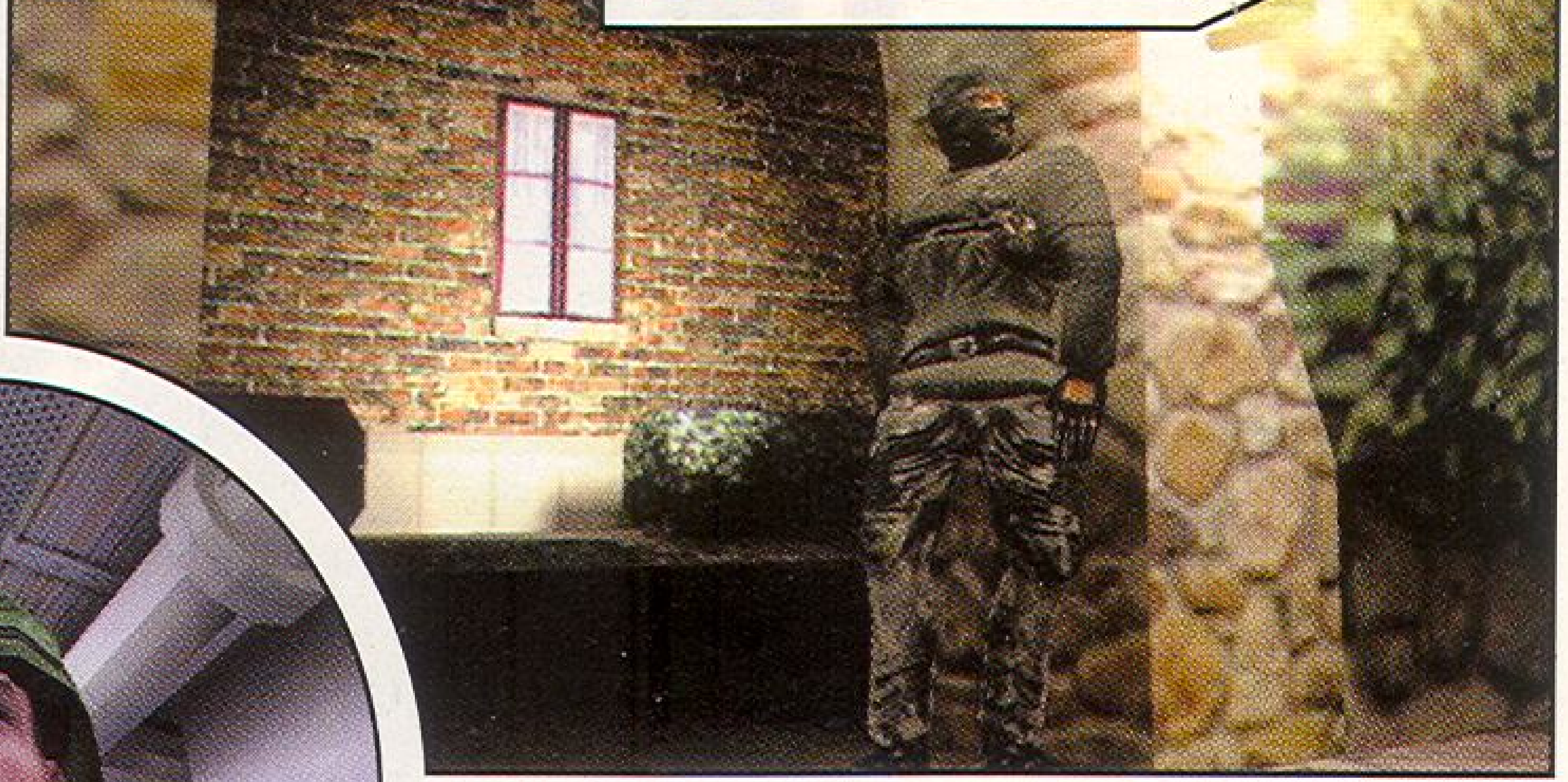
XPC: Ştiu că vor fi vehicole modelate în joc, dar cît control va avea echipajul asupra lor ? Ce vehicole vor fi modelate ?
Robin: Folosim o mare varietate de vehicole terestre, aeriene şi amfibii, de la distrugătoare şi nave de debarcare, camioane, tancuri, jeep-uri, elicoptere şi avioane. Toate sunt interactive într-un fel. Distrugătoarele bombardează plajele în hărţile de tip Invazie, elicopterele de atac pot fi direcţionate de comandant să atace inamicul. Avioanele, camioanele şi navele de transport aduc jucătorii pe hartă şamd. Singurul lucru care nu e permis este să le conduci ca într-o cursă de maşini. Aici mai sunt încă lucruri de decis deci nu vă pot spune mai mult.

XPC: Cu privire la amplasamentele de armament greu, cum s-a schimbat folosirea lor faţă de Half Life?
Robin: Acum folosim o mulţime de asemenea amplasamente. Ele pot fi construite de genist, şi te ajută mult să te aperi în hărţile de Control Teritorial.

Atunci cînd jucătorul foloseşte o astfel de armă, privirea se mută în spatele ei astfel încît priveşti de-a lungul ţevii şi arma arată de parcă o porţi în mînă. Echipa noastră de test e de părere că astfel e mult mai uşor să ocheşti, şi dacă nu găsim o idee mai bună, aşa va rămîne.











XPC: Nu am mai auzit nimic nou despre boţii din TF2 şi mă întrebam dacă aceştia mai fac parte din proiect? Cît de avansată este inteligenţa lor ?
Robin: Vom lansa jocul cu boţi, dar am păstrat secretul în legătură cu acest subiect pentru că avem planuri foarte ambiţioase. Am luat ceea ce am învăţat în timpul lucrului la AI-ul din Half Life (este vorba în special despre echipele de soldaţi) şi am continuat lucrul asupra lor. Despre asta vom vorbi mai mult în lunile următoare.

XPC: Cum ai caracteriza Team Fortress 2 din punct de vedere al realismului ? Ştiu că jocul trebuie să fie distractiv şi crează realism prin nevoia de cooperare în echipă, dar ce ne poţi spune despre eficacitatea armelor ? Cît de uşor este să mori în joc ?
Robin: Ca realism am încercat să creem un mediu uşor de recunoscut, pentru ca jucătorii noi să înţeleagă ce se petrece în jur. Dacă îi dau tatălui meu o armă mov care trage cu o chestie verde strălucitoare, nu va şti ce face arma respectivă. Dacă îi dau o puşcă de asalt şi îl pun într-o şalandă de debarcare care îl duce pe o plajă unde se trage asupra lui, ştie exact ce trebuie să facă. Ştie ce va face puşca cînd va trage cu ea, şi ştie ce se va întîmpla dacă nu fuge de grenada care i-a aterizat la picioare.

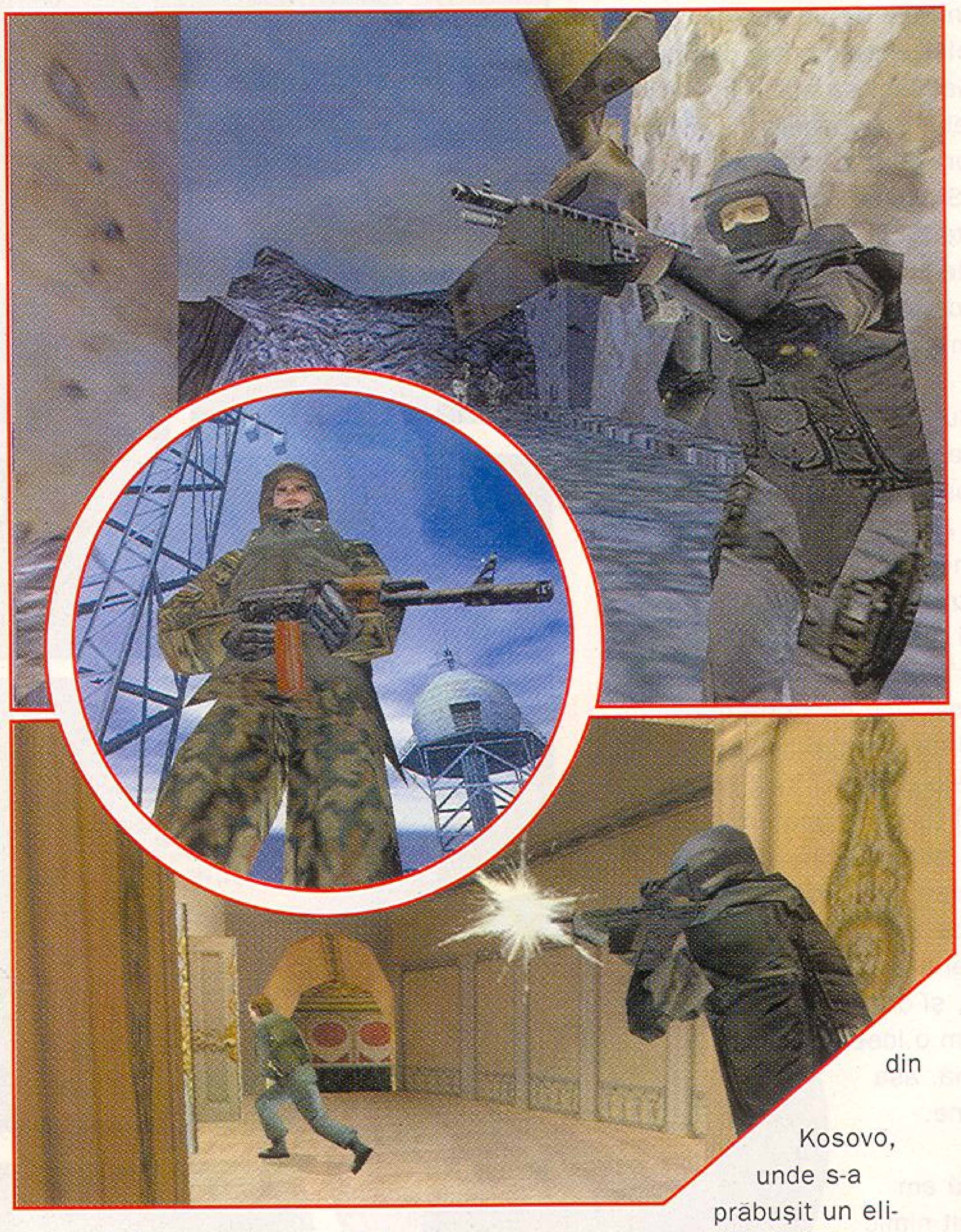
Deci, jocul arată real, dar nu încercăm să fim chiar reali. Războiul real nu este distractiv. Să mori la două secunde după ce trapa navei de debarcare se lasă în jos nu e distractiv. Ştim ce jucabilitate vrem, şi încercăm să introducem realism unde putem.

XPC: Mulţumim Robin pentru timpul acordat.

Rainbow Six: Rogue Spear

Redstorm s-a decis să îmbunătăţească considerabil motorul grafic al jocului

Producător
Redstorm Entertainment
Tip joc
3D Shooter realist
Apariţie
Decembrie 99
Interes
Mare
Redactor
Dan Dimitrescu

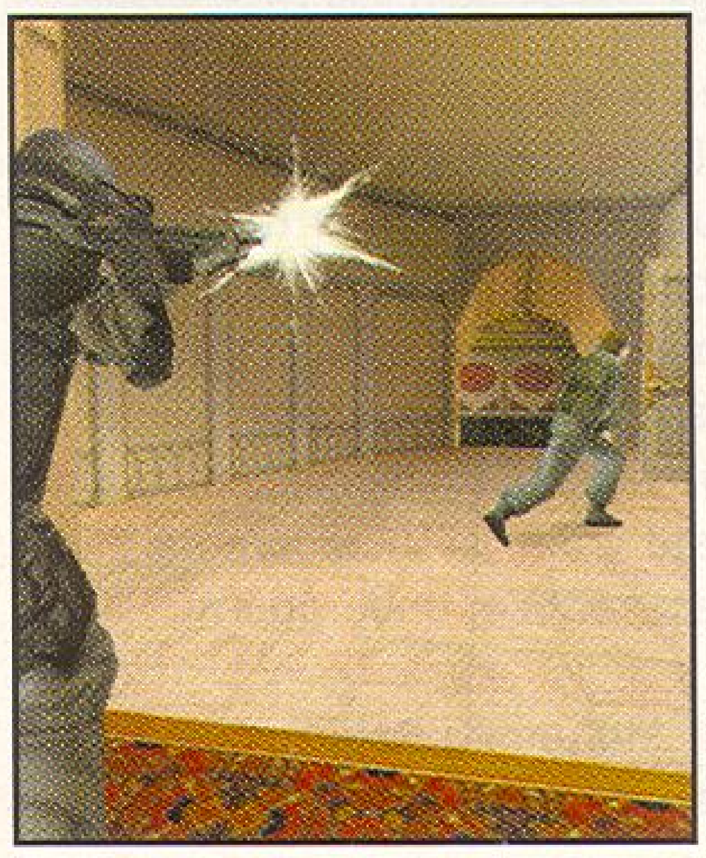


Hitul surpriză al anului trecut, Rainbow Six ne-a introdus pentru prima oară în lumea dură, neiertătoare dar în acelaşi timp fascinantă a luptătorilor antitero. El însă a deschis calea 3D shooter-elor cu adevărat realiste, care nu au elemente de acţiune menite să atragă publicul larg.

Suntem echipa Rainbow

Rogue Spear nu mai urmăreşte acţiunea vreunui roman al lui Tom Clancy, dar eroii sunt evident tot echipa Rainbow. De data aceasta, aceştia sunt puşi în luptă cu o gupare mafiotă de origine rusă, avînd legături în armata ex-sovietică. Pentru ca lucrurile să nu devină plictisitoare, se pare că ruşii lucrează la comun cu o grupare teroristă arabă.

Avînd în vedere subiectul jocului, nu o să vă mire că misiunile se desfaşoară în general în Estul Europei. Cea care deschide jocul are loc într-un oraş bombardat din Kosovo, unde s-a prabuşit un elicopter cu oficiali NATO. Aici jucătorul găseşte primele semne ale mafioţilor în chestiune, dar nu va înţelege ce se întîmplă decît după ce intriga va evolua.



Arătăm înspăimîntător

Pentru jucătorii lui Rainbow Six nu conta prea mult faptul că grafica acestuia avea unele puncte foarte slabe. Jocul era mult prea interesant. Totuşi Redstorm s-a decis să îmbunătăţească considerabil motorul grafic al jocului, astfel că fanii Rogue Spear îşi vor putea impresiona şi ei prietenii mai fraieri cu ceva.

Cea mai importantă modificare a survenit la modelarea şi animarea personajelor. Acestea au o formă mult mai detaliată, mai "umană", iar texturile prezintă şi ele un plus de claritate. Animaţiile personajelor, excelente în R6, au fost totuşi şi ele îmbunătăţite cu vreo cinci sute de noi mişcări. Jucătorul are o mai mare libertate de mişcare, spre exemplu se poate deplasa ghemuit, se poate apleca spre stînga sau spre dreapta pentru a privi după un colţ sau poate arunca grenade cu mîna stîngă sau dreaptă (tot de după un colţ - expunîndu-se astfel la minim faţă de cei aflaţi "dincolo"). Adevăratele îmbunătăţiri le-au suferit însă teroriştii, trataţi destul de superficial în jocul anterior. Acum ei sunt foarte umani din punct de vedere al comportamentului, şi au trebuit realizate toate animaţiile care să arate asta. Astfel ei cască sau se leagănă atunci cînd sunt plictisiţi, se holbează cînd dau peste un cadavru, totul depinzînd de nivelul individual de pregătire. Sunt capabili să acţioneze mult mai organizat şi să răspundă mai bine la acţiunile jucătorului, dar nu mai au timpi de reacţie supranaturali. De data aceasta, ei vor duce arma la ochi şi vor ochii înainte să tragă, deci dacă îi surprinzi strecurîndu-te, calea îţi va fi deschisă mult mai uşor.

Deja mişcarea echipei prin mediu a devenit foarte interesantă de privit. Pe lîngă animaţiile excelente, se mai pot vedea detalii cum ar fi aburii ieşind pe gură (atunci cînd echipa coboară un munte înzăpezit).

... şi avem "arme" mari ...

O trupă antitero nu reprezintă nimic fără nişte arme moderne. Sensibili la cererea fanilor, Redstorm au inclus multe arme noi cum ar fi puştile de asalt Steyr AUG, Enfield L85A1, M4 (în loca de CAR-15) şi M14, puşca de calibru mare SPAS-12 şi UMP-45 - noul pistol mitralieră de la Heckler & Koch.

Cea mai importantă schimbare o reprezintă însă prezenţa adevăraţilor lunetişti, cu armele lor de excepţie: Heckler & Koch PSG-1, Walther WA2000 şi Barret M95. Cum e şi normal, teroriştii au şi ei trăgătorii lor de precizie, dotaţi cu arma standard a armatei ruse.

Efectele armelor au fost şi ele modificate, cu îmbunătăţiri la balistica terminală. Puterea gloanţelor la impact depinde de distanţa parcursă, după caz el poate trece prin obiecte, uşi sau chiar mai multe persoane.

Şi armurile sunt modelate mai realist acum, astfel încît chiar dacă o lovitură nu trece prin ele, purtătorul va resimţi efectele impactului (dezechilibru, pierderea cunoştinţei, etc).

... dar ne lăsăm aşteptaţi

Nici o problemă băieţi ... Hidden & Dangerous e chiar fantastic în lipsa voastră. Problema e că spre deosebire de H&D, în RS planul poate fi definit doar înainte de misiune, ceea ce evident este o mare prostie atunci cînd nu joci în reţea. Interfaţa a fost şi ea îmbunătăţită cu mult şi îţi permite să vezi ce se întîmplă, dar e stupid să opreşti misiunea pentru o schimbare minusculă (dar importantă) în plan.

Această chestiune fiindu-mi luată de pe suflet, la drum Chavez şi Clark!

Mortyr

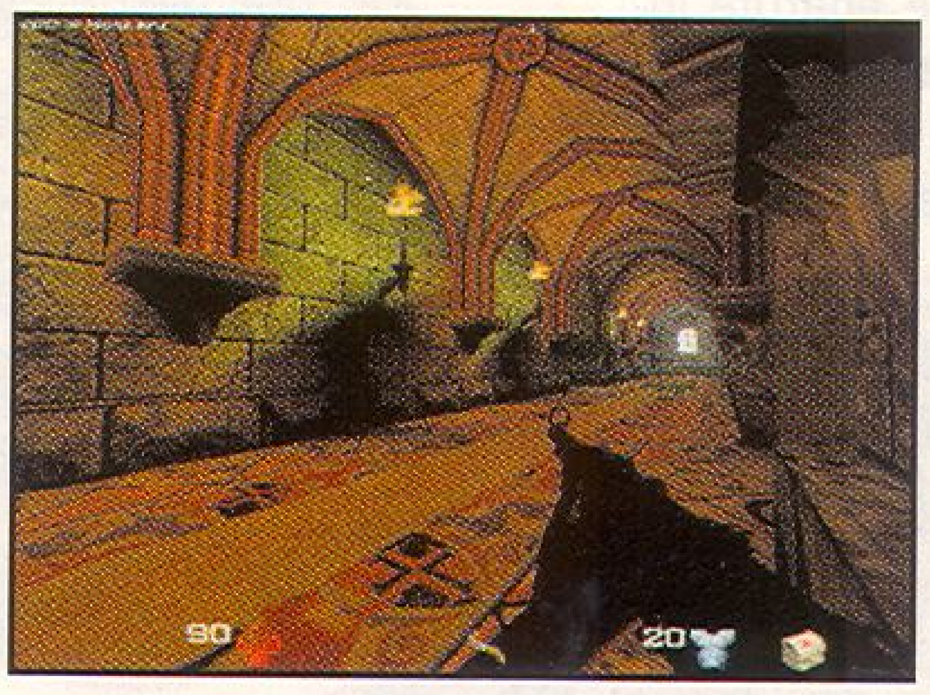
Înseamnă Wolfenstein 3D adus la zi, cu sunet 3D, grafică accelerată 3D

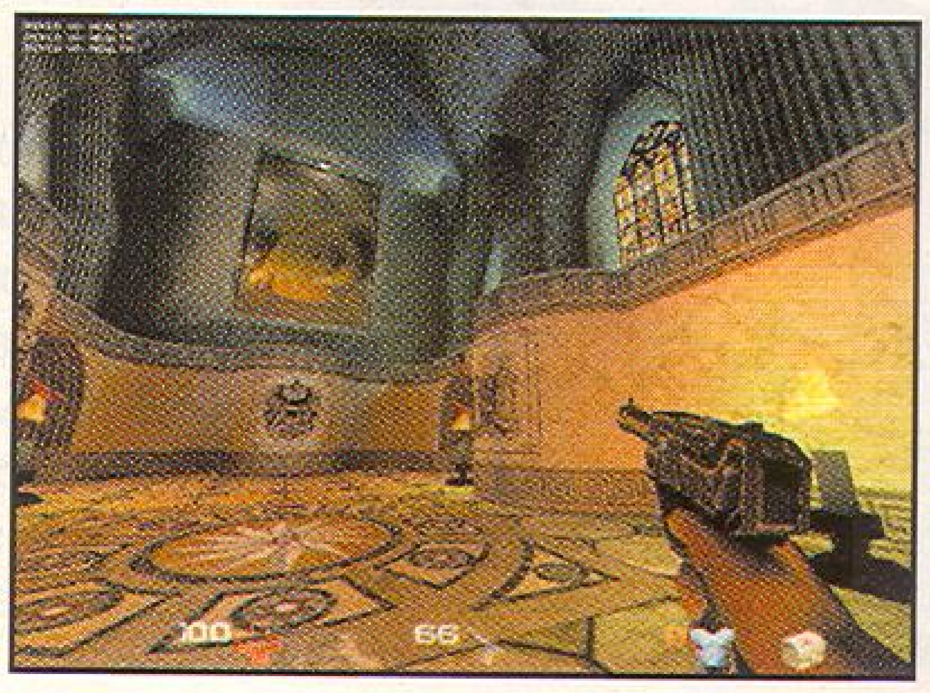
Producător
Interactive Magic/Ubisoft
Tip joc
3D Shooter realist
Apariție
A apărut
Interes
Mediu
Redactor
Cristi Radu



Mortyr înseamnă Wolfenstein 3D adus la zi, cu sunet 3D, grafică accelerată 3D. Și în plus aceiași plăcere în a-l juca. Ca la toate 3D-shooterele povestea este mai puțin importantă. Pe cine interesează cum ajunge personajul principal din 2093 în 1944? De ce nu și-a luat niște lasere din viitor și un scut energetic eventual și continuă să tragă cu pistolul și pușca?

La capitolul arme, Mortyr încearcă să reproducă cît mai bine atmosfera din cel de-al doilea război mondial. Cuțitul este arma de preferat în cazul în care vrei să ieși cît mai puțin în evidență. Dacă reușești să te apropii neobservat de inamic, o singură lovitură garantează de obicei reușita. Spre deosebire de P-08 Parabellum, clasicul pistol de execuție Nazi-style, care, în afara cazului în care se găsește cu gura țevii lipită de ceafa victimei, are nevoie de mai multe focuri pentru a doborî pe cineva.





De-abia începînd cu pușca Mauser și pistoalele automate MP-40 și MG-52 lucrurile reintră în normalitatea unui first person shooter plin de adrenalină.

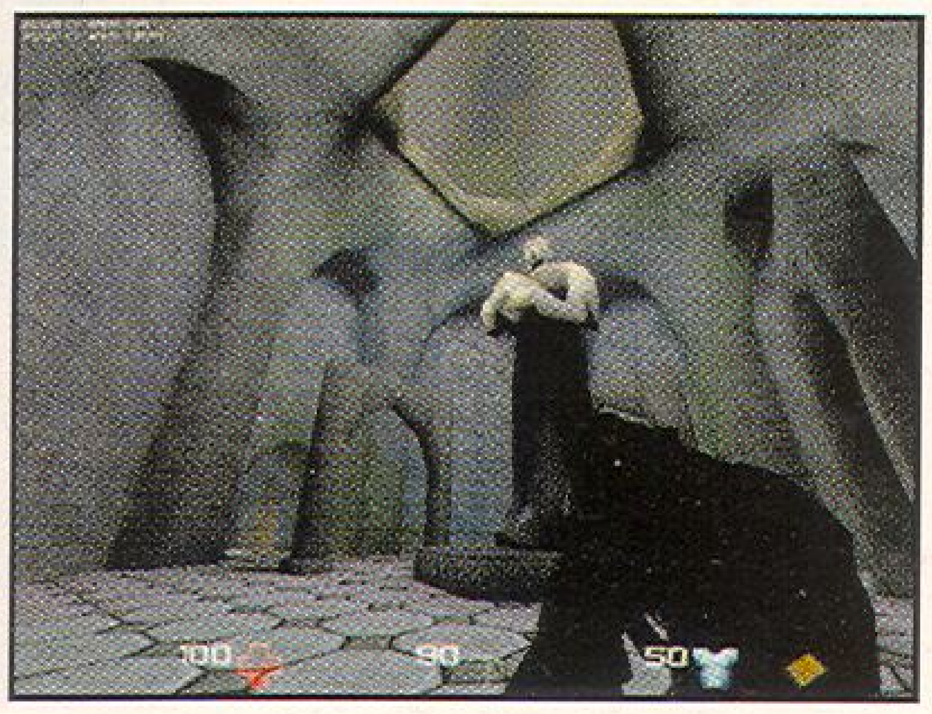
În ultima vreme 3D-shooter-ele s-au cam îngrămădit pe piață, astfel încît cu greu mai găsești unul care să placă într-adevăr. Sigur au fost Half-Life și Thief însă de atunci nu au mai apărut jocuri de acțiune care să atragă atenția în mod deosebit. Mortyr nu promite multe însă ceea ce face, face bine.

Interfața este standard pentru un astfel de joc. Opțiunile audio, video și pentru control sunt oferite într-un meniu standard foarte operativ. Poziția informațiilor vitale din timpul jocului poate fi schimbată pe ecran astfel încît să nu incomodeze pe nimeni. La aruncarea grenadelor apare și un indicator de distanță foarte util cu ajutorul căruia poate fi apreciat locul unde va cădea aceasta.

La capitolul grafică, Mortyr este impresionant. Spațiile deschise se integrează perfect cu cele închise neexistînd variații semnificative de viteză la trecerea între acestea. Pe lîngă calitatea texturilor care sunt foarte precis desenate creînd o atmosferă deosebită, efectele speciale sunt folosite din plin. Deși nu sunt inovații în domeniu felul în care acestea sunt integrate în nivel este ceea ce deosebește Mortyr de restul 3D-shooterelor. Ceața este volumetrică existînd astfel zone în care în același spațiu să existe porțiuni cu ceață și la mică distanță aceasta să dispară. Lumina filtrată de vitralii colorează podeaua încăperilor într-o lumină stranie. Există apoi o foarte bună utilizare a texturilor animate, atît pentru a simula valurile de la suprafața apei dar și pentru niște monumente mai speciale.

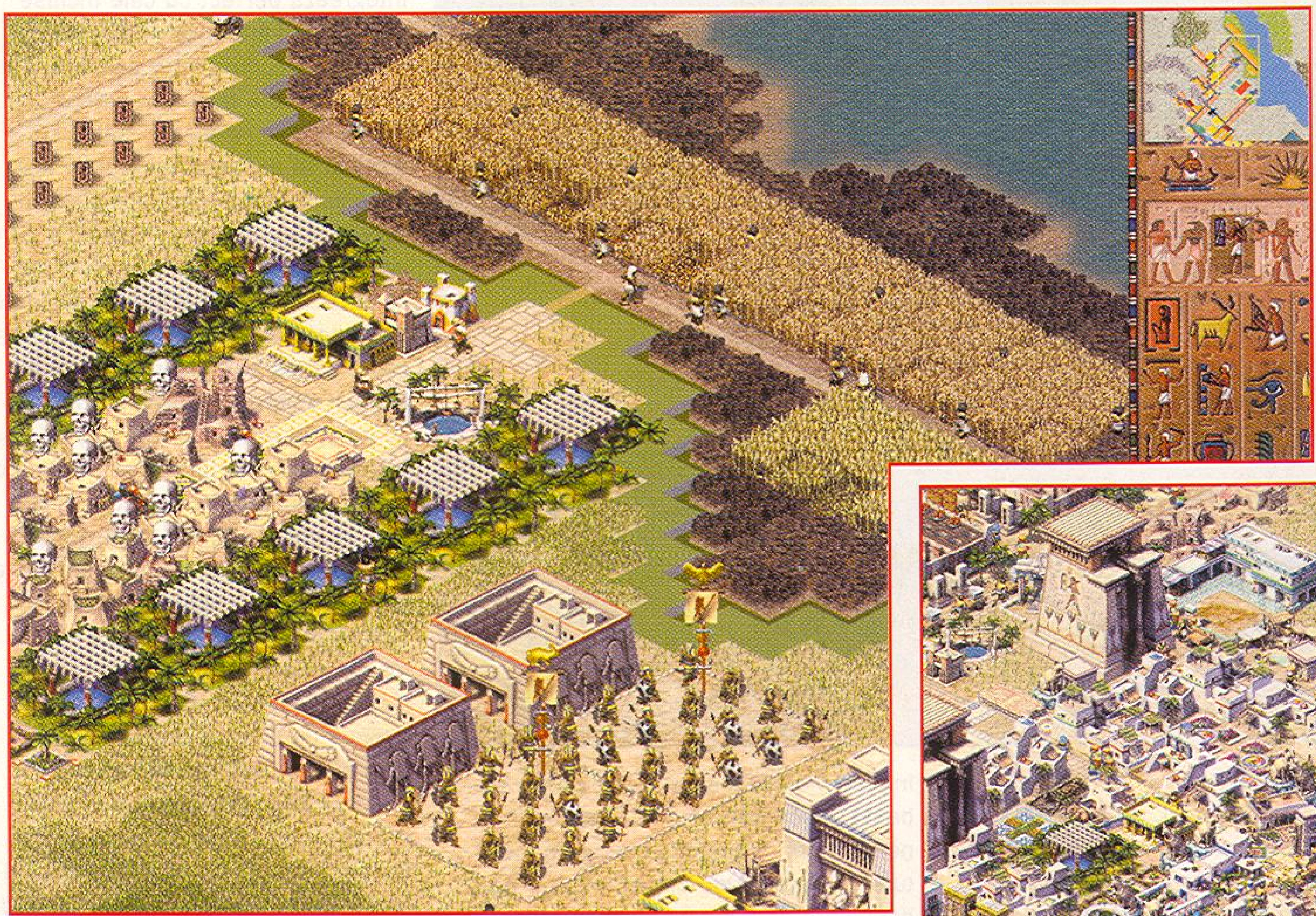
Introducerea ninsorii și a ploii adaugă un plus de dramatism mai ales cuplării acestor fenomene cu sunetele specifice. Capitol la care Mortyr excelează ca și la cel grafic. Folosind DirectX-ul, motorul audio al jocului poate folosi accelerarea hardware acolo unde aceasta există și mai mult decît atît, știe să poziționeze sunetele în spațiu în funcție de configurația boxelor de care dispuneți.Sunetele din interiorul nivelelor sunt uneori înfricoșătoare, mormăieli într-o stranie predică într-o limbă necunoscută, țipete de durere întrerupte de scurte ordine într-o germană aspră. Toate acestea nu fac decît să creeze o atmosferă deosebită pe care de mult nu am mai văzut-o într-un astfel de joc.

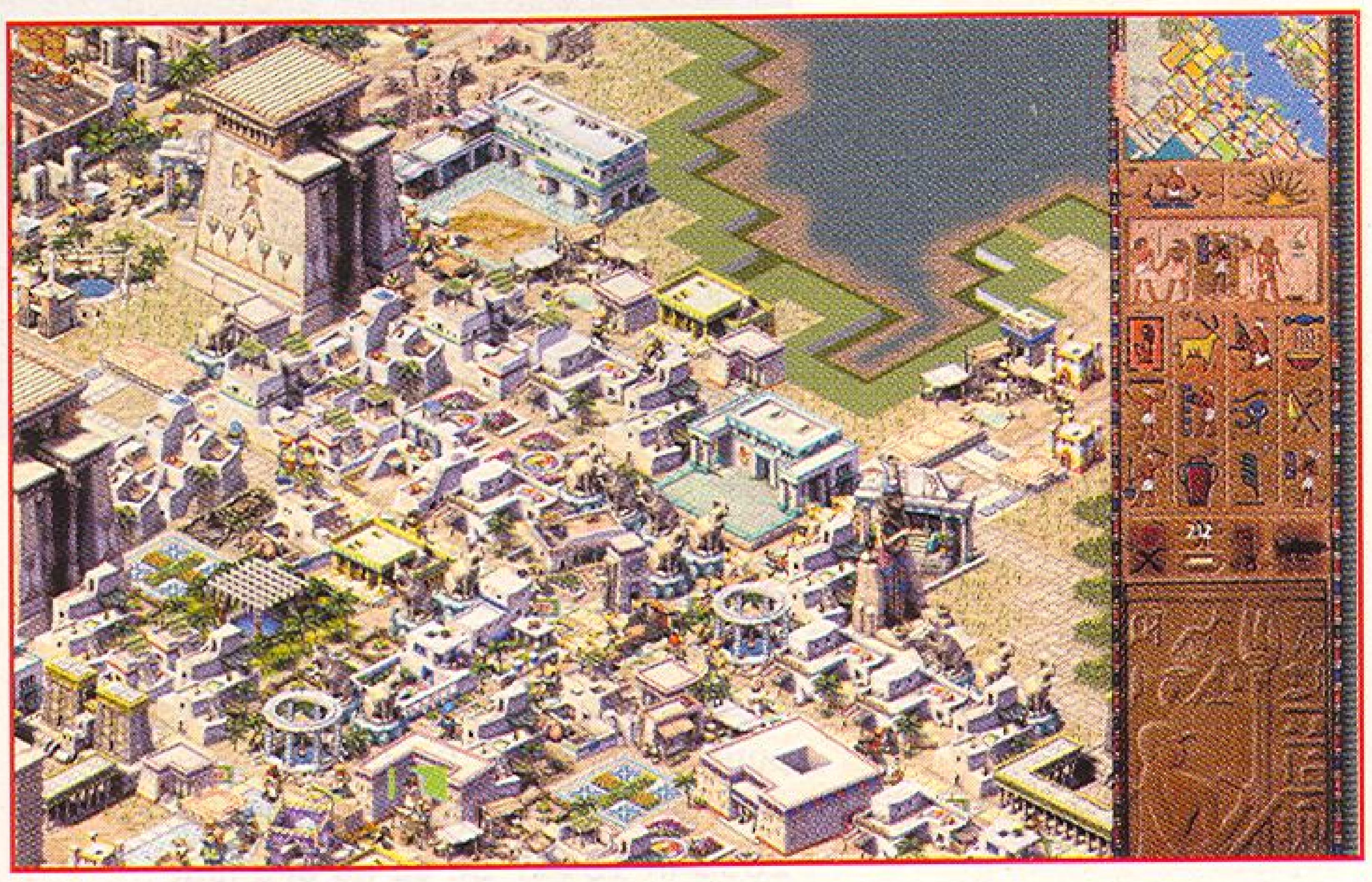
Probabil că cea mai interesantă opțiune rămîne însă jocul în rețea. Armele sunt foarte echilibrate astfel încît pentru o experiență completă nu vă trebuie decît o conexiune de rețea și un calculator suficient de puternic, dotat obligatoriu cu placă de accelerare 3D. În rest Heil Sieg!



Pharaoh

Un joc de strategie bine echilibrat în care lupta reprezintă confirmarea a ceea ce ai construit și creat.





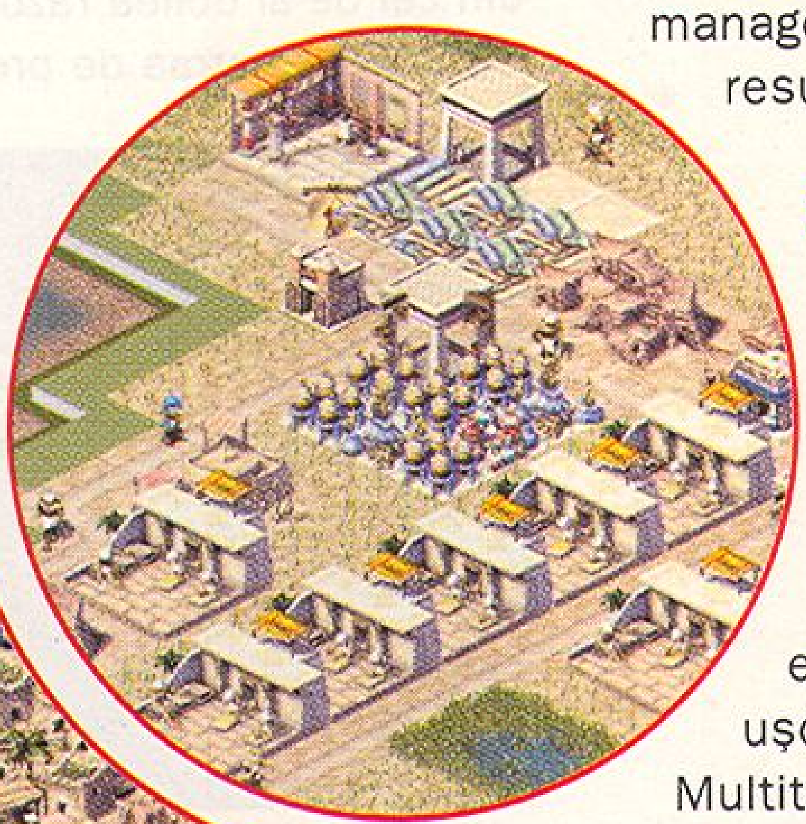
Respectînd realitățile Egiptene, Nilul va inunda pămîntul în anumite părți ale anului astfel că pămîntul fertil nu va fi disponibil tot timpul. Trebuie astfel să cultivi cît mai inteligent pentru a avea mereu hrană.

Producător	Illusion Software
Tip joc	RTS
Apariție	Decembrie 99 / Q1 2000
Interes	Mare
Redactor	Camil Perian

Au trecut numai 2 luni de cînd v-am oferit o primă impresie asupra celui ce era planificat de Sierra ca un continuator pentru seria începută de jocurile Caesar. Speranțele erau cu siguranță mari iar prima impresie asupra jocului excelentă. Acum, odată ce Pharaoh a ajuns într-o fază de dezvoltare mult mai avansată este evident că nu este doar un continuator pentru Caesar ci este un RTS complex cu idei noi și bine implementate.

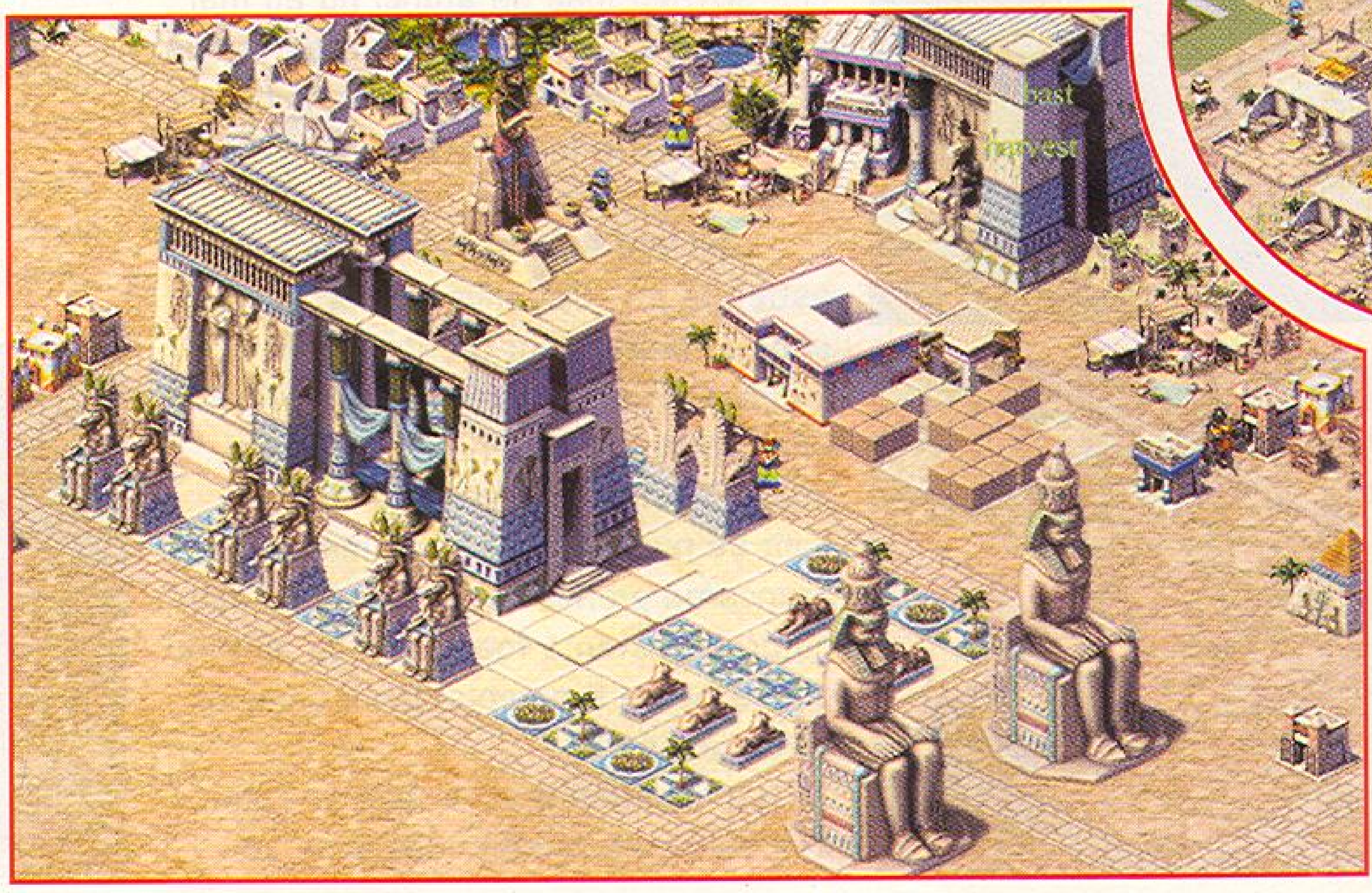
Un RTS...altfel.

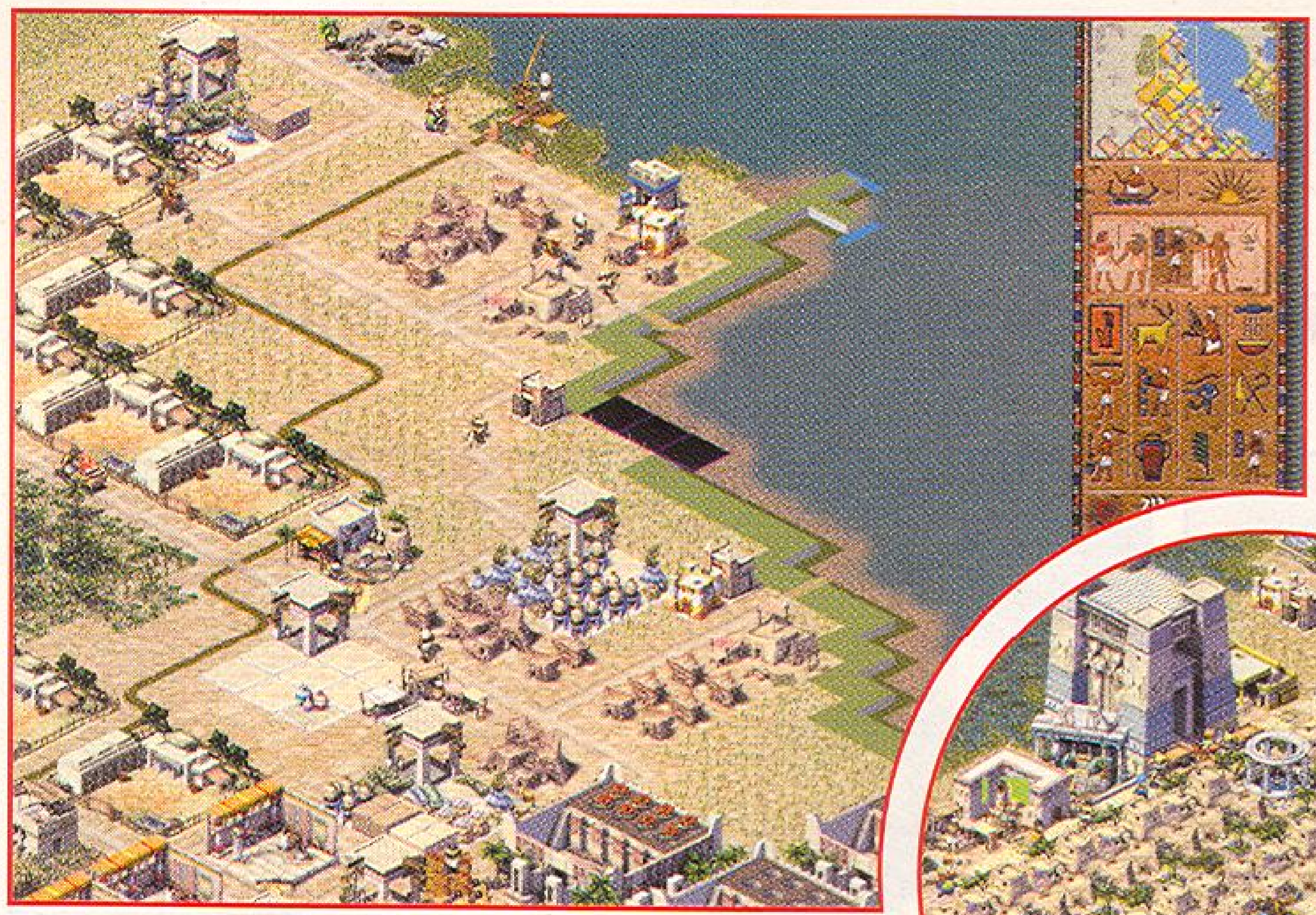
RTS-urile apărute în ultimii ani, cu mici excepții ca Settlers sau Caesar ne-au obișnuit cu "rush-uri", "build order" în general reducînd conceptul de strategie real time la partea de luptă a problemei, în general și din cauza prezenței multiplayer-ului. Pharaoh însă, este construit pe scheletul care a dat naștere și Caesar 3-ului ceea ce înseamnă un joc de strategie bine echilibrat în care lupta reprezintă confirmarea a ceea ce ai construit și creat și nu scopul determinant. Nefiind însă doar un Caesar 3 plasat în Egipt, Pharaoh adaptează jocul la vechile idei și obiceiuri egiptene diversificînd totodată acțiunile ce pot fi întreprinse, clădirile disponibile și implicit managementul resurselor.

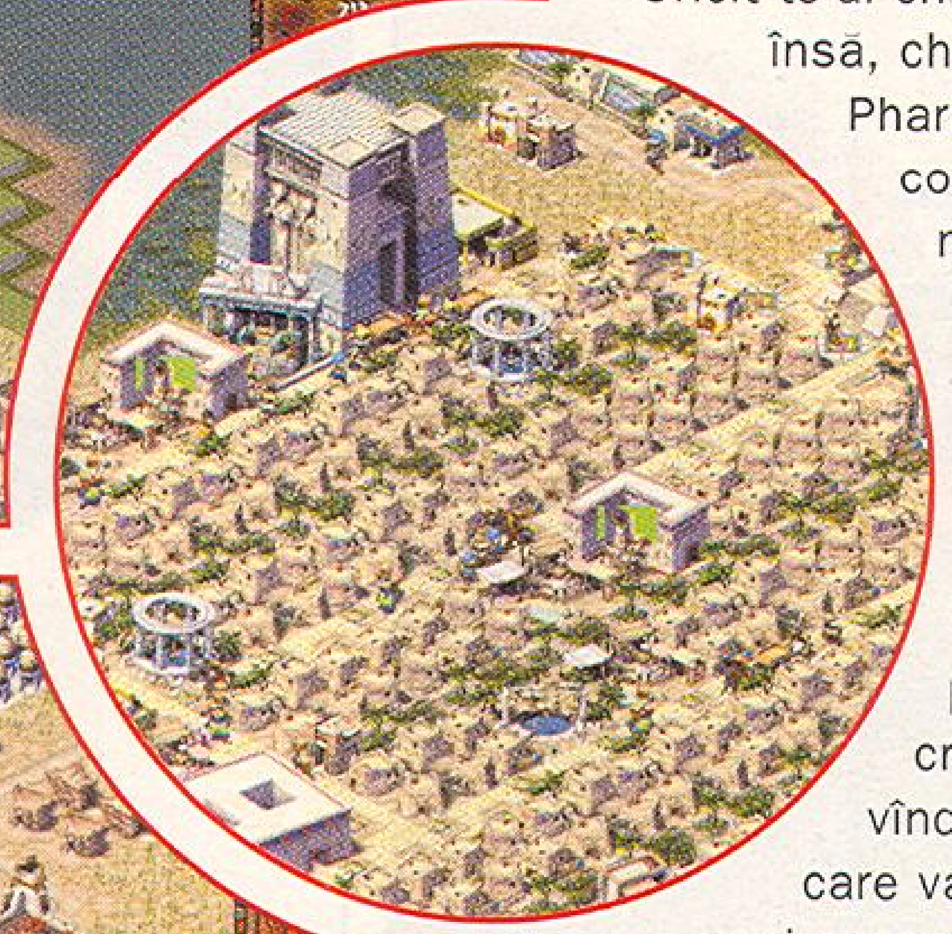


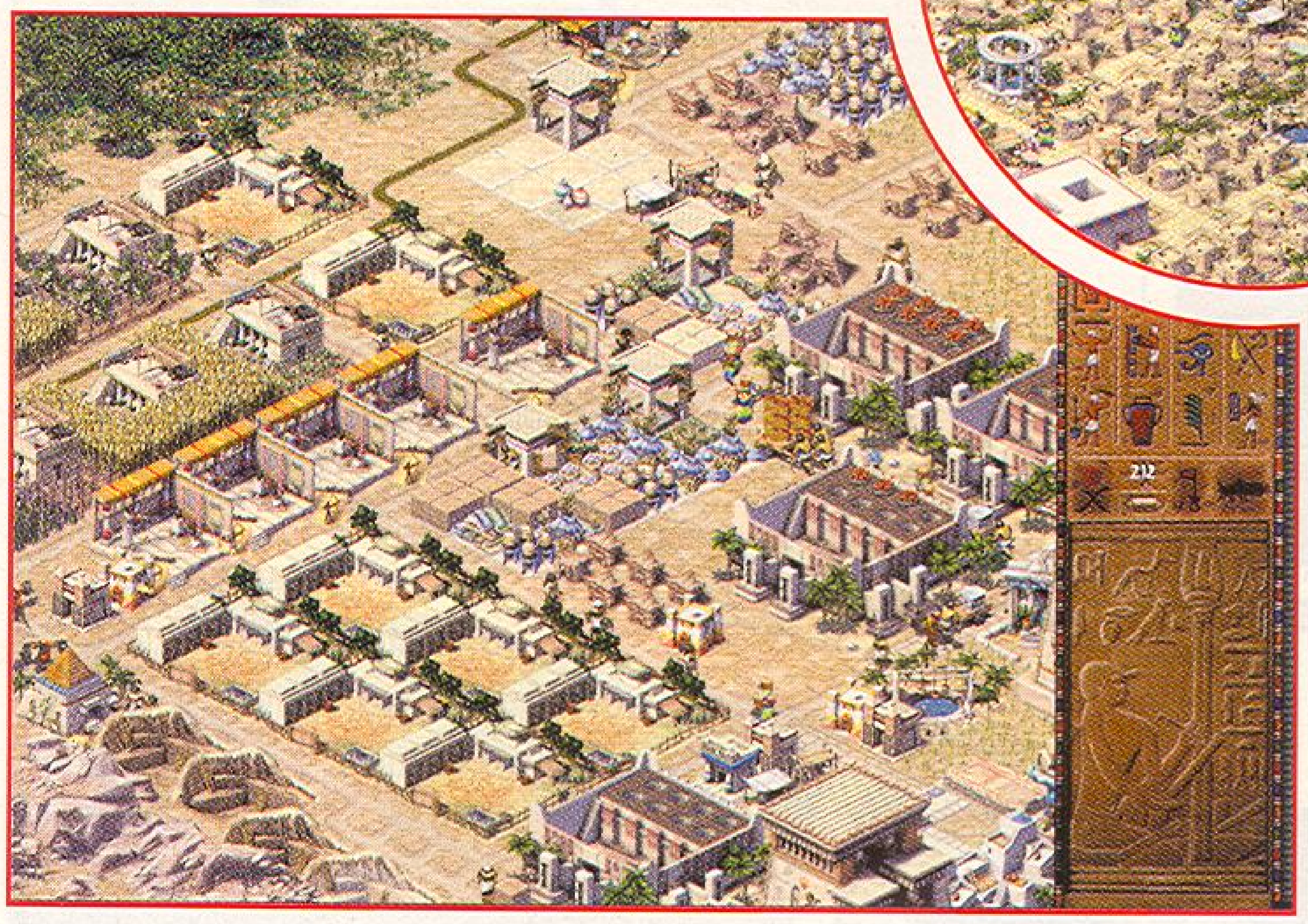
Contruiește cu cap

Oricum ar părea, să-ți construiești un oraș bun în Pharaoh nu este o treabă ușoară. Multitudinea de structuri necesare oricărui locuitor ca poliție, doctori, dentist, școli, librării și chiar și locuri unde te poți distra fac construirea unui oraș o problemă delicată. Dacă ai reușit să faci totul bine și frumos, să aprovizionezi o zonă cu apă, să aibă acces la ultimele facilități dar ai uitat să îi oferi acces la un dentist zona va scădea în scurt timp în









popularitate, oamenii nu se vor mai muta acolo, cei care sunt vor deveni nefericiți iar la prima ta mică greșeală vor pleca cu toții în orașe vecine. Acesta nu este însă decît un aspect minor, crearea drumurilor cît mai drepte, neîntortocheate, prezența parcurilor, grădinilor sau a zonelor de aprovizionare cu apă ca și existența unor locuri publice pentru divertisment sau festivaluri destinate zeilor fiind aspecte care trebuiesc luate în seamă de fiecare dată cînd mai pui o casă în oraș, deoarece dacă este prea depărtată de vreuna dintre aceste facilități va fi doar un ban aruncat pe fereastră.

Aspectul costruirii în acest joc îți va mai rezerva și alte surprize. Chiar dacă multe dintre clădiri se construiesc după principiul ai bani, dai click în meniu și apoi pe locul dorit și apare clădirea, există și construcții care se fac bucată cu bucată de-a lungul a zeci de ani. Reprezentînd scopul nivelelor mai avansate din joc, construirea de către tine, faraonul, a propriei tale piramide este o treabă de durată ce constă în ridicarea ei bucată cu bucată de către slujitorii tăi. Aceste bucăți sunt reprezentate de pietre ce trebuiesc aduse de la cariere, prelucrate și stocate înainte de a fi utilizate.

Totodată, pentru a adăuga un grad mult mai ridicat de complexitate jocului avem de a face cu 15 zeități diferite, de 3 ori mai multe decît în Caesar 3, a căror permanentă satisfacție trebuie asigurată prin construirea de temple, mai mici sau mai mari, construirea de monumente sau ținerea de festivaluri periodice. Rezultatul nereușirii atingerii acestor obiective poate fi chiar mai dezastruos decît greșelile de construcție deoarece zeii îți pot trimite boli, distruge recoltele sau afecta armata, lucruri pe care nu va fi prea ușor să le îndrepți.

Managementul resurselor

Ca în orice economie de bun simț în Pharaoh varietatea resurselor necesare depinde de dorința ta de dezvoltare. Cea mai bună metodă de a le obține este prin comerț, modalitate ce îți va aduce mulți bani dacă o stăpînești bine sau prin ridicarea și întreținerea de clădiri necesare extracției și producției, de la plantații de grîu și crescătorii de animale și pînă la plantații de papirus sau cariere de piatră. Oricît te-ai chinui pe cont propriu însă, cheia dezvoltării în Pharaoh rămîne comerțul, fiind singura metodă pentru a obține bani ceea ce îi va conferi jocului o diversitate sporită.

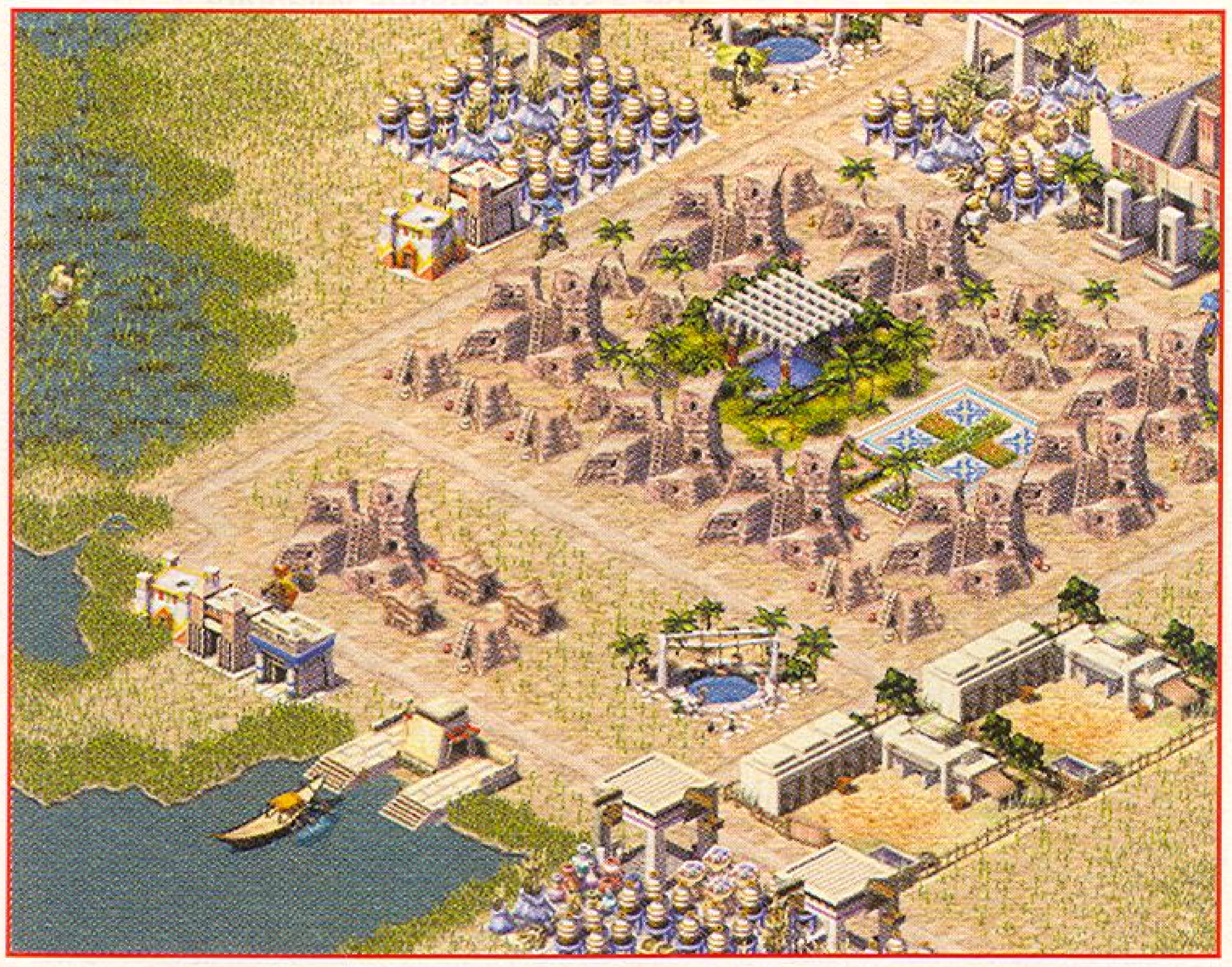
Necesitatea de a extrage materie primă ce va fi prelucrată și ulterior vîndută este un lanț care va spori necesitatea unei expansiuni cît mai complexe și echilibrate care să asigure bunăstarea și fericirea cetățenilor cît și construirea în paralel a unor clădiri care să le ofere locuri de muncă și care să îți fie și utile.

Luptă pînă la moarte

Dacă ceea Pharaoh ne-a arătat este greutatea de a construi și de a pune bazele unei civilizații atunci cu siguranță va fi mult mai greu de protejat ceea ce ai ridicat. Construirea unei armate viabile este un task complex. Ca orice armată trebuie să aibă create arme, să aibă recrutați soldați care trebuie antrenați, pregătiți, fiecare operațiune desfășurîndu-se în clădiri specializate. Modul de luptă este pigmentat de încă un aspect important și anume posibilitatea de a-ți construi ziduri, porți și turnuri care să îți apere orașul. Chiar dacă sunt necesare la un punct în joc în care dezvoltarea ta poate depăși capacitățile de acoperire cu soldați ale întregului teritoriu stăpînit ele reprezintă un element strategic important ce îți vor permite o dezvoltare mai redusă a armatei în condițiile în care ea va putea fi folosită mult mai gîndit, fiind concetrată numai în anumite puncte și netrebuind să ai sute de legiuni care să acopere toată harta. Un număr va fi desigur necesar, mai ales în condițiile luptelor pe mare ce apar în Pharaoh spre deosebire de Caesar și care îți permit o mai bună apărare împotriva atacurilor ce pot surveni de pe Nil.

Cîștigătorul în colțul din stînga cu chiloții portocalii

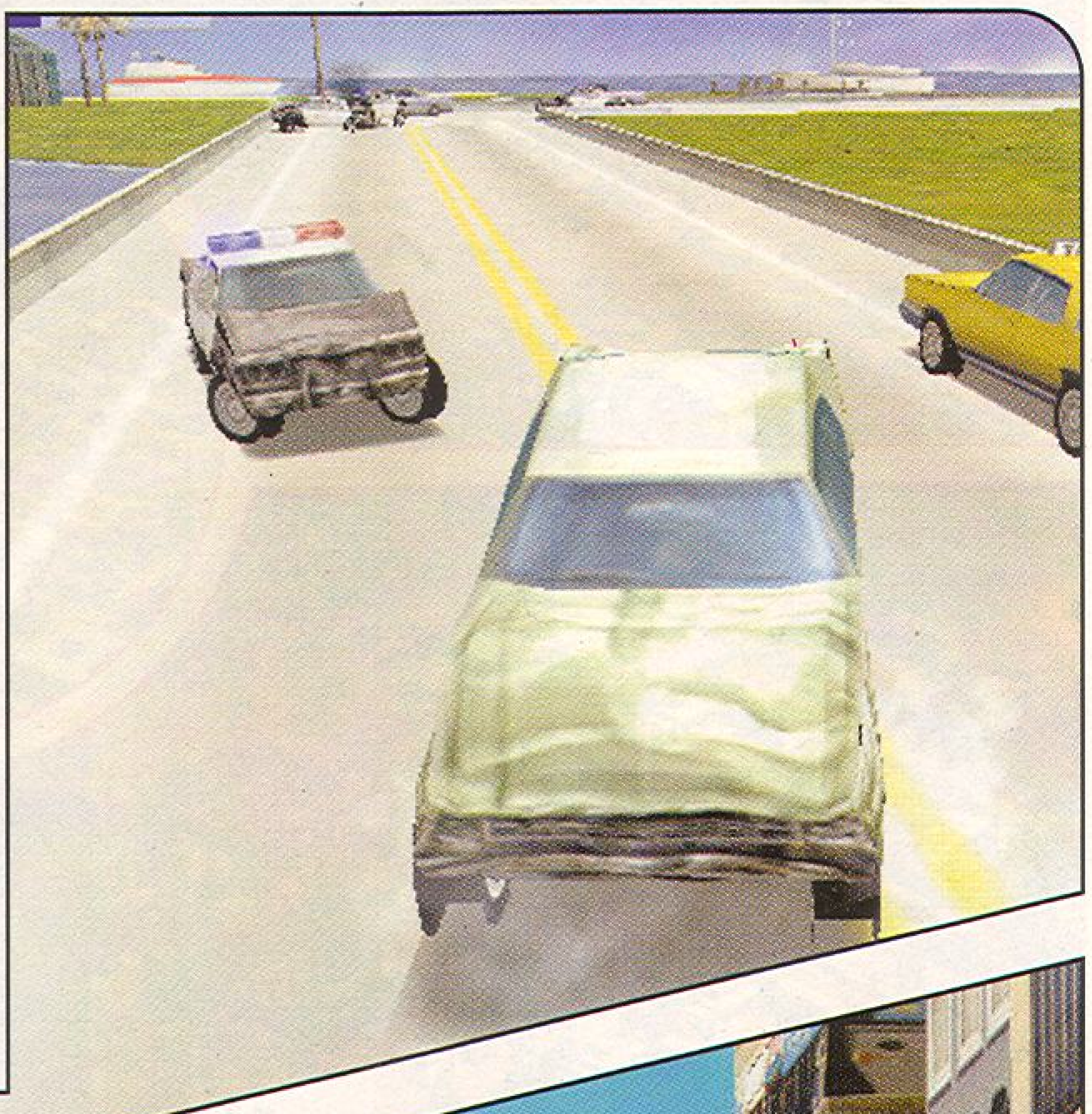
Pharaoh va fi cu siguranță un cîștigător. Chiar dacă vă apărea în aceeași perioadă probabil cu Age of Kings el oferă total altceva, adică un gameplay ce nu are la bază lupta și construirea de unități cît mai sofisticare și dotate pentru atac sau apărare ci punerea bazei pentru un sistem economic care să îți permită crearea și susținerea unei armate și a unui oraș cît mai performant și nu în ultimul rînd atingerea unui obiectiv final, de a avea piramida piramidelor. Lipsa opțiuni multiplayer este singurul aspect care ne împiedică pînă la apariția jocului să facem un mic monument în cinstea producătorilor acestui joc.



Driver

Stai în spatele volanului, fentînd mașinile de poliție și terorizînd trecătorii

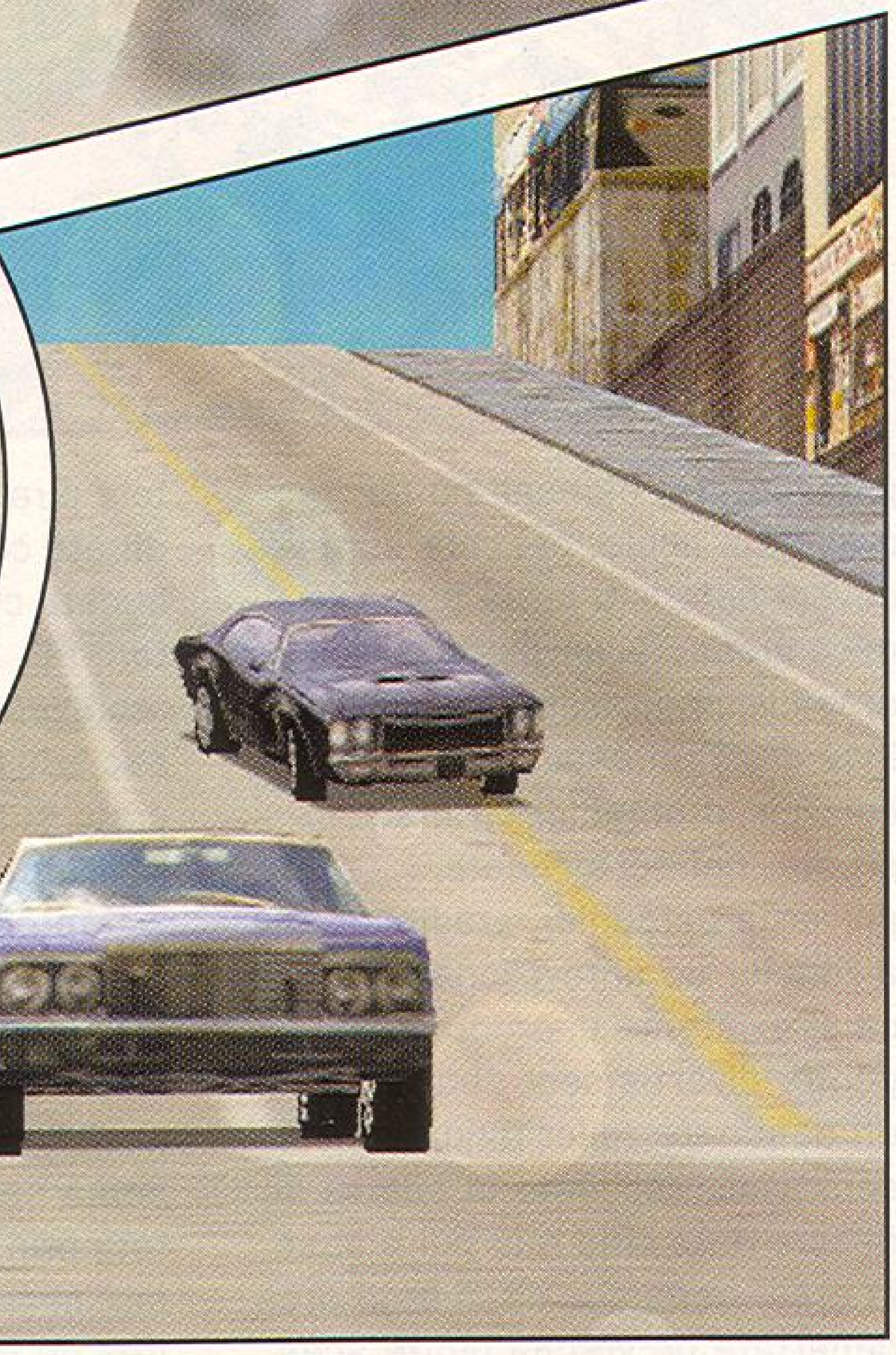


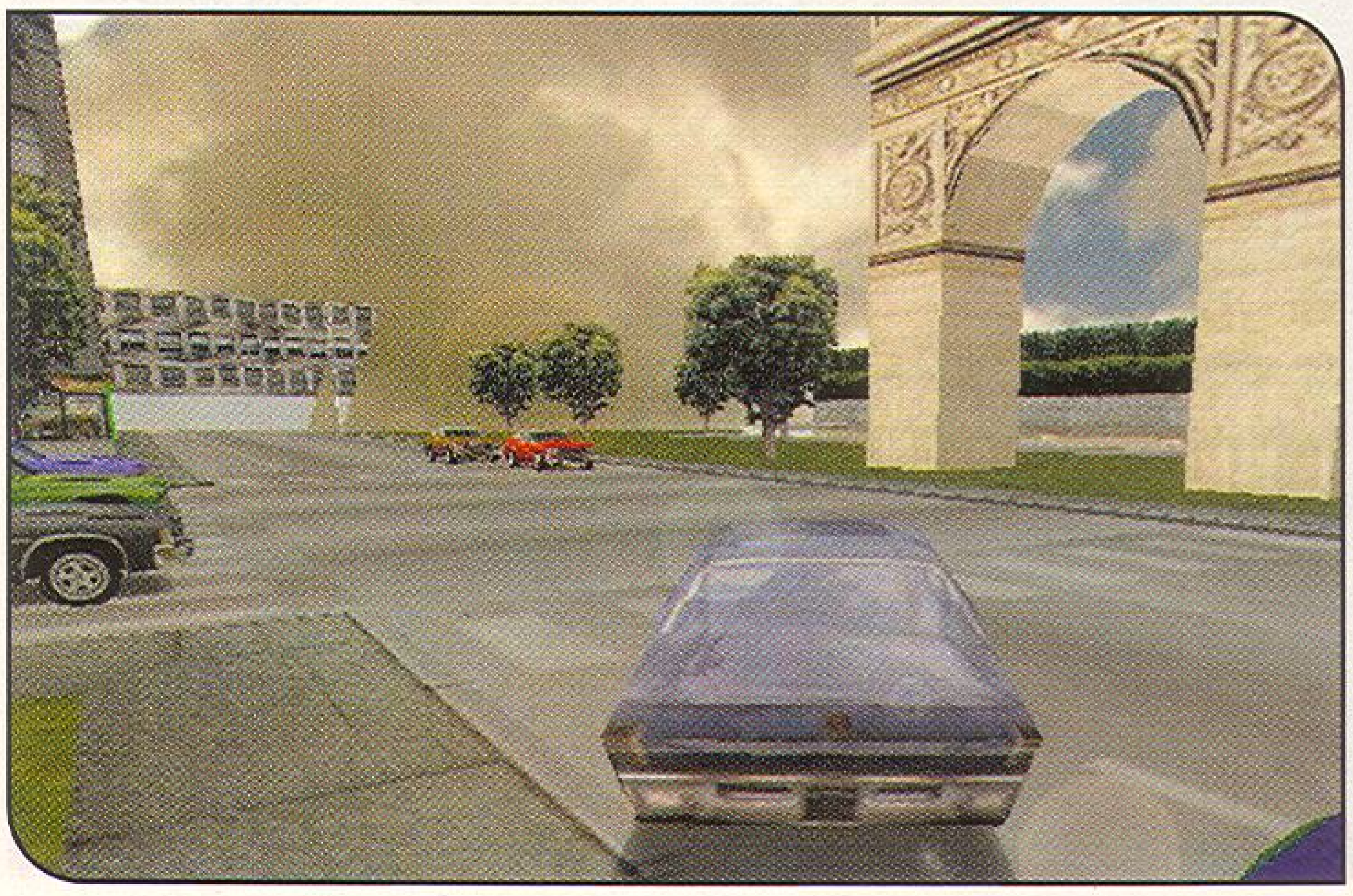


Producător	GT Interactive
Tip joc	Drivin'
Apariție	Decembrie 99
Interes	Foarte mare
Redactor	Alex Bartic

Un film american de acțiune nu își merită numele dacă nu are cel puțin o urmărire prin oraș, din care eroul principal scapă nevătămat deși mașinile sunt numai bune de dus la fiare vechi. În ciuda succesului unor asemenea scene, jocurile de computer duc în mod evident lipsă de cîteva titluri care să-i ofere jucătorului posibilitatea de a sta în spatele volanului, fentînd mașinile de poliție și terorizînd sărmanii trecători, împrăștiidu-i în toate direcțiile fără a-i călca precum la Carmageddon. Driver, produs de Reflection vine la timp pentru a corecta această absență.







Lights, Camera, Action

Acțiunea se desfășoară în anii 70, perioada de glorie a urmăririlor de mașini, în patru orașe ale Statelor Unite: New York, San Francisco, Los Angeles și Miami, jucătorul intrînd în pielea lui Tanner, fost pilot de curse, acum polițist lucrînd sub acoperire pentru familia Castaldi. Ca șofer al unui clan de mafioți Tanner nu trebuie să spulbere creierii nimănui și nici să ia parte la schimburi de focuri ci pur și simplu să conducă. În ciuda acestei aparente simplități misiunile primite sunt destul de variate, ca jefuirea unei bănci (în calitate de șofer), transportarea unei mașini de lux furate pînă la un garaj, furarea unui taxi și terorizarea unei persoane deranjante sau distrugerea teraselor restaurantelor unui patron care a refuzat să

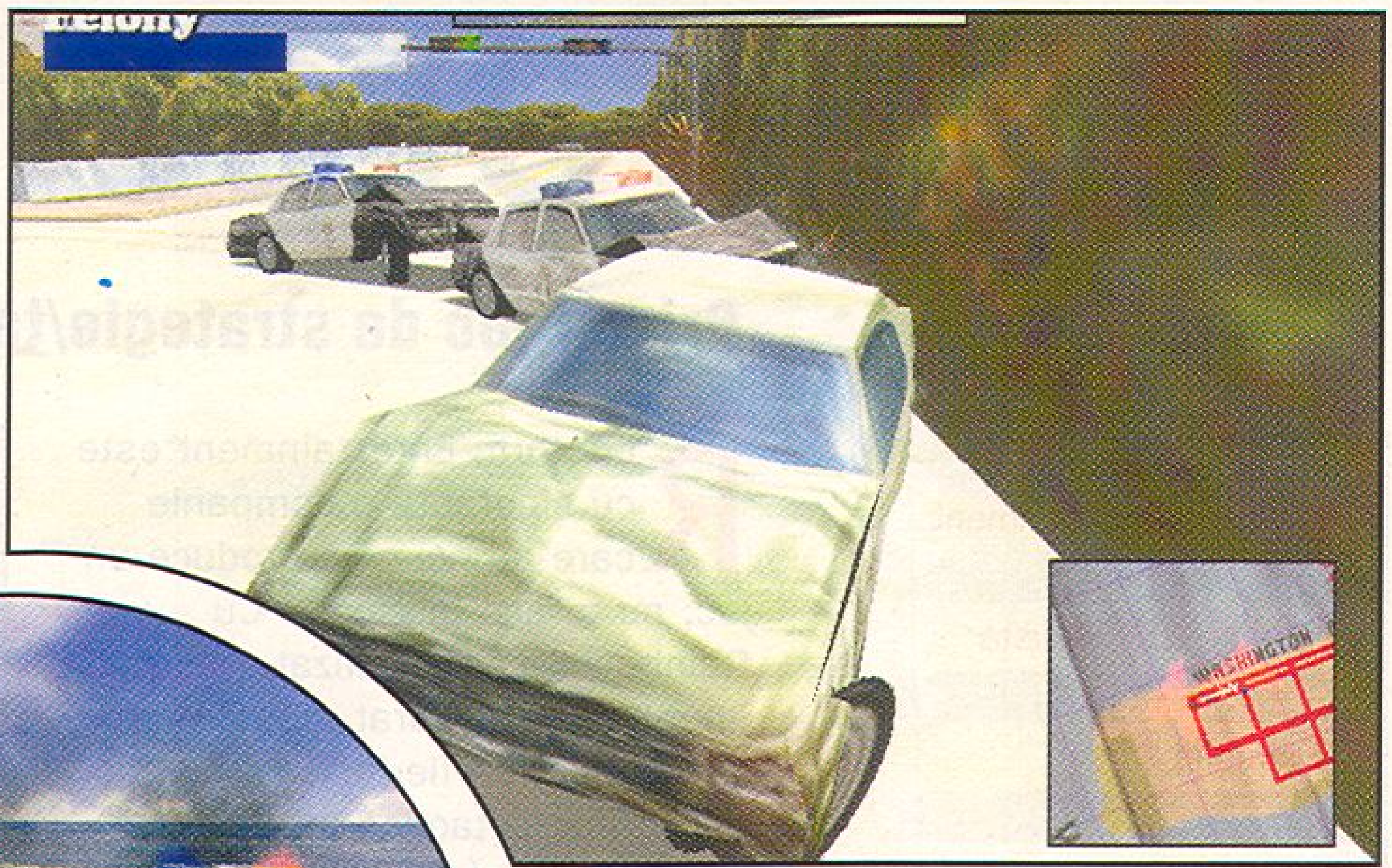
plătească taxă de protecţie. Mai toate acestea necesită pînă la urmă deplasarea la volan între anumite puncte şi ar merge ca pe roate daca în oraş nu ar exista poliţia, principalul adversar al oricărui mafiot, fie el şi sticlete sub acoperire. Echipajele PD-urilor patrulează prin fiecare oraş în căutarea celor care încalcă legea şi sunt capabili să iniţieze urmăriri chemînd backup în caz de necesitate. Poliţiştii nu se sfiesc să-şi distrugă maşinile (nu ca la noi, unde tot ei plătesc şi pagubele), să organizeze baraje şi să intre pe troatuare numai pentru a-l împiedica pe Tanner să-şi ducă la bun sfîrşit misiunea. Acesta are şi el avantajele lui, fiind urmărit de cel mult patru maşini simultan şi deţinînd un fel de radar care indică cîmpul vizual al poliţiei, acestea fiind unele din puţinele concesii făcute realismului. HUD-ul maşinii cu care se plimbă personajul principal este dotat cu două bare, prima indicînd starea maşinii (în momentul în care bara este roşie poliţia te prinde) iar cealaltă fiind un felony-meter, care determină gradul de iritare al poliţiei, maxim însemnînd că nu te vor lăsa în pace atîta timp cît au patru roţi, un volan şi motorul funcţional.

Engine excelent

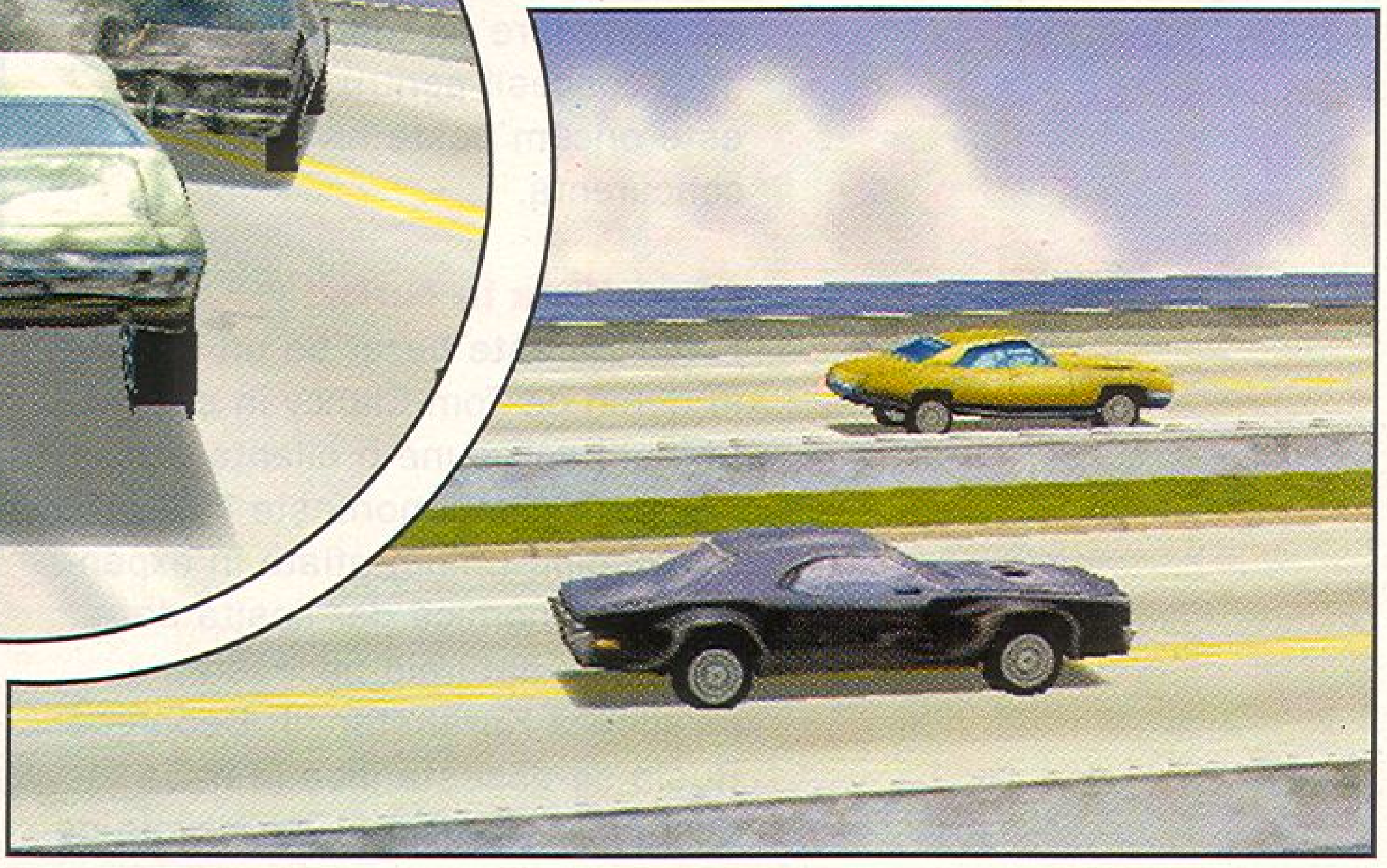
Ce impresionează încă din primul moment la volanul unei maşini din Driver sunt engine-ul responsabil cu elementele de fizică şi controlul extraordinar asupra maşinii.

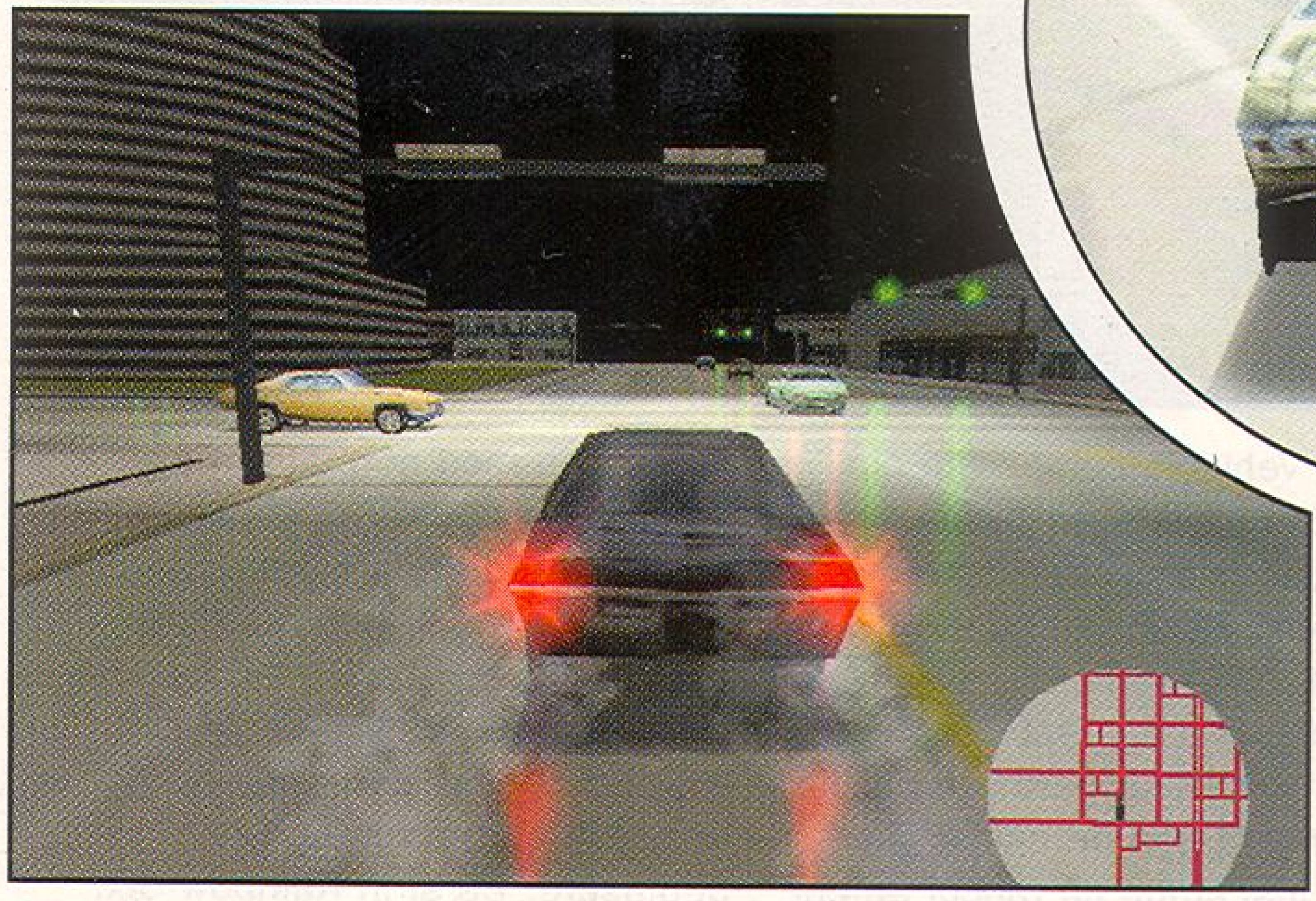
Folosind în mod expert volanul şi frîna poţi face absolut orice manevră posibilă în realitate şi uneori chiar mai mult. Ciocnirile şi toate coliziunile sunt calculate în mod realist iar rezultatele se văd foarte clar deoarece afectează aspectul, traiectoriile şi vitezele maşinilor, fie ele civile sau de poliţie.

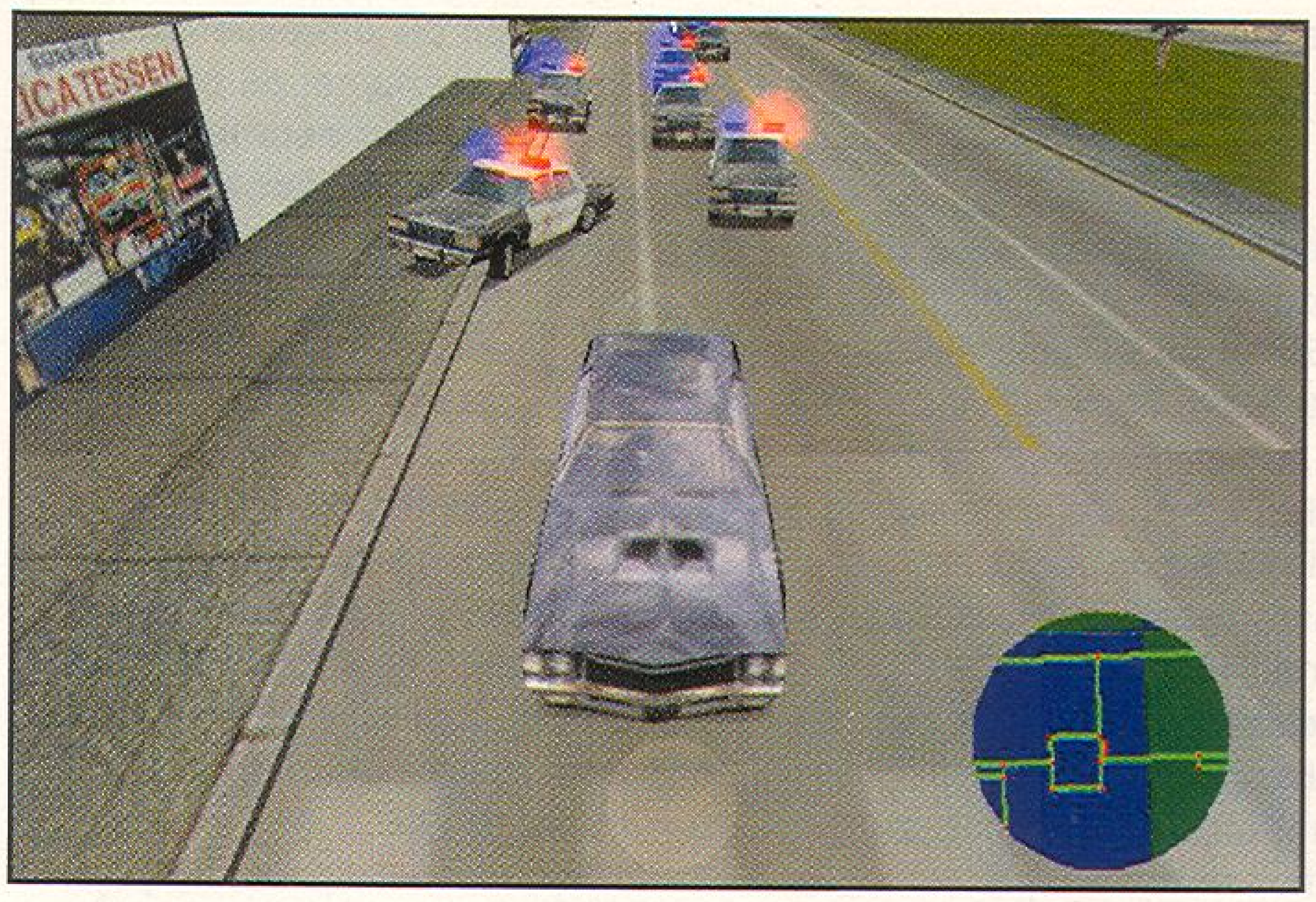
Toate cele patru oraşe sunt realizate după modelele originale, filmate şi digitizate ulterior în mare parte, principalele clădiri şi zone fiind amplasate exact ca în realitate. Intersecţiile sunt dotate cu semafoare, există maşini care circulă regulamentar şi pietoni paşnici pe trotuare, care se împrăştie ca potîrnichile atunci cînd cineva vrea să dea peste ei. AI-ul şi el lucrat, poliţiştii începînd să-l fugărească pe Tanner doar din momentul în care acesta încalcă legea şi colaborează între ei încercînd permanent să-l surprindă din faţă sau de pe străzi laterale.











O privire la poze

Grafica jocului cuprinde toată pleiada de efecte obişnuite, ca ceaţă, explozii, foc şi fragmente care se împrăştie, totuşi nu poate fi încadrată în categoria fenomenal deşi arată bine şi este funcţională. Modelele maşinilor sunt bine realizate iar deformările spectaculoase spre deosebire de NFS. Între anumite misiuni există secvenţe video care explică desfăşurarea firului povestirii, acesta fiind unul din elementele în general absente la un joc cu maşini.

...de unul singur...

Driver nu are multiplayer, cel puţin nu în varianta iniţială, fiind însă posibil un patch ulterior. Pe single-player pe lîngă campania principală, cu 44 misiuni (care nu sunt toate obligatorii, fiind la alegerea jucătorului ce acceptă şi ce nu), mai există încă cîteva moduri de joc ca Pursuit, Getaway şi Carnage, acesta din urmă fiind un fel de Destruction Derby în miniatură, Reflection fiind firma care a produs şi acest joc. La toate acestea se adaugă o zonă de training recomandată celor care doresc să supravieţuiască mai mult de cîteva minute poliţiei de pe stradă. Fiecare misiune/cursă prin oraş este înregistrată automat iar jucătorul are posibilitatea să regizeze un film al acţiunii, plasînd camere în diverse puncte ale hărţii.

Deci

Driver urmează să apară în septembrie, varianta de Playstation fiind pe piaţă încă din iulie şi înregistrînd în mai puţin de o lună vînzări de circa 1 milion de exemplare. Din ce am jucat noi, Driver pare cu adevărat un joc extraordinar, foarte diferit de NFS dar cel puţin la fel de interesant şi oricum mult mai inovativ, toată lumea fiind sătulă de clasicele curse în cerc care caracterizează ultimele producţii Need For Speed ale EA.

Force 21

Primul joc de strategie/tactică în timp real foarte ancorat în realitate

Producător
Redstorm Entertainment
Tip joc
Strategie RTS realistă
Apariție
Decembrie 99
Interes
Mare
Redactor
Dan Dimitrescu

Redstorm Entertainment este cu siguranță o companie care atunci cînd produce un joc, nu o face în glumă. Cu Rainbow Six, au realizat primul 3D shooter cu adevărat realist. Force 21 promite să fie însă primul joc de strategie/tactică în timp real foarte ancorat în realitate. Deși la prima vedere au fost făcute anumite concesii pentru jucabilitate, este oricum peste nivelul oferit de concurență.

Apocalipsa în curînd

Force 21 este bazat pe un scenariu demn de Tom Clancy în care Chinei i se opune o alianță SUA - Rusia. Războiul pornește în 2015, atunci cînd China, aflată în expansiune economică dar lipsită de resursele naturale necesare, invadează Kazahstan-ul. Deoarece Rusia se găsește încă în haos economic și social, este nevoie de ajutorul militar al americanilor pentru a se opune invaziei.

Războiul tehnologiei

În calitate de comandant al Forței 21 Americane, vei avea la dispoziție cel mai modern echipament posibil: elicoptere Comanche și Apache, blindatele Abrahms și Bradley (desigur tot în variantele cele mai noi sau chiar viitoare - privind din 1999) șamd. Cum războiul a început pe neașteptate, americanii nu vor dispune de la început de cel mai bun echipament al lor, acesta fiind suplinit de echipament rusesc de cea mai bună calitate (dacă au bani la dispoziție rușii sunt în stare să creeze niște chestii fantastice).

De partea chineză situația e și mai interesantă. Avem de-a face cu unități de luptă produse în China, dar care de fapt sunt copii



ale unor vehicole cumpărate din Rusia, Europa, etc. În descrierea lor se specifică destul de clar acest lucru, dar nu trebuie să înțelegeți că între cele două tabere există o egalitate absolută. Desigur, fiecare armată are nevoie de un anumit gen de unități, dar asta nu înseamnă că tancul american este echivalent perfect cu cel chinez.

Război uman

În calitate de comandat, vei avea la dispoziție pînă la 16 plutoane (a cîte 5 unități) în fiecare misiune. Poți alege comandantul fiecărui pluton dintre cei aflați la dispoziția ta, în funcție de notele primite la mișcare, luptă și recunoaștere, și de caracterizarea care îi însoțește dosarul.

În fiecare misiune poți avea la dispoziție suport aerian, din păcate nu foarte inteligent, sub forma unor avioane (spre exemplu A-10 Thunderbolt) care vin din afara hărții, sau poți comanda focul propriilor unități de artilerie, pe care în mod normal le ții ascunse în spate.

Controlul tău asupra unităților nu este direct, tu dai ordine plutoanelor și acestea le îndeplinesc după voia lor. Ordinele tale pot cuprinde și detalii ca regulile de angajare sau formația de deplasare. Ca și în Rainbow Six, primești și un pic din experiența luptătorului, nu numai pe cea a comandantului, dar asta nu poate decît să satisfacă o gamă cît mai largă de jucători.

Un punct de vedere


După cum este normal în 1999 , Force 21 ne oferă un teren complet 3D, cu obstacole naturale, păduri, clădiri, ceață și tot ce mai trebuie. După preferințe, se poate juca și de pe o hartă strategică foarte utilă, mai ales că tranziția între cele două moduri de lucru se face instantaneu.

Totuși, cu toate punctele pozitive pe care le are jocul, rămîn și multe semne de întrebare cum ar fi tacticile abordate în luptă de plutoanele tale și comunicarea cu unitățile care nu îți aparțin (spre exemplu convoaiele pe care trebuie să le escortezi).

În prezentarea finală a jocului, rămîne să decidem dacă acesta este într-adevăr ce pare a fi, sau este doar un RTS un pic mai avansat și cu unități reale.





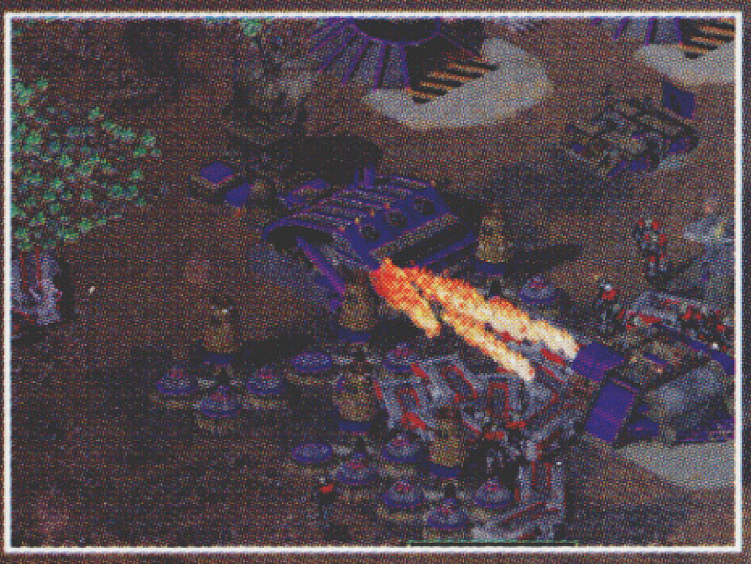


82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Compact technology
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
Compact service
Compact disc
V T C D

Command & Conquer
Tiberian Sun

TIBERIAN SUN APARE ÎNTR-UN MOMENT ÎN CARE LUMEA A ÎNCEPUT Să DOREASCă ŞI ALTCEVA DECÎT STARCRAFT





În domeniul RTS-urilor au existat momente de criza generate de numărul scazut al producţiilor de calitate aparute. Fiind jocuri ce necesita în general sa fie jucate mai mult de 10 minute selecţia celor bune de cele proaste se face imediat iar astfel RTS-urile cu adevarat jucate şi tocite sunt foarte puţine. Tiberian Sun apare într-un astfel de moment în care lumea a început sa doreasca şi altceva decît Starcraft sau Warzone beneficiind din plin de golul existentent pe piaţă la ora actuala.

Cum am ajuns aici?

Cei care pînă acum au fost cryogenaţi, ultimele 2 RTS-uri ale firmei Westwood (excluzînd parodia numită Dune 2000) au fost Command & Conquer şi Red Alert, 2 producţii pe care nu sunt mulţi să nu le fi jucat fie datorita ideilor originale fie realizării de excepţie. Tiberian Sun, jocul "revoluţionar" pe care Westwood îl prezintă acum este o combinaţie a acestor 2 jocuri, mai precis ideea din Command & Conquer (NOD vs GDI, tiberium, etc) şi engine-ul şi interfaţa din Red Alert, cu engine-ul mult modificat şi grafica adusa într-o oarecare masura la nivelul anului în care ne aflam şi modificate în aşa fel încît jocul sa fie foarte rapid, iar luptele şi partidele mai scurte dar mai intense.

Povestea pe care este structurat jocul este cea aşteptată. Continuînd ideea în care NOD-ul este într-o continuă luptă de distrugere a binelui, Kane revine într-un mod foarte suspect, prin intermediul unei transmisii video ce a trezit ceva suspiciuni privind autenticitatea sa, anunţînd intenţia de a distruge GDI-ul.

Modificările reale la acest capitol încep la mini-poveştile dintre misiuni, acestea avînd de fiecare dată un obiectiv inteligent ales dar destul de comun ca necesitatea de a cuceri un anume obiectiv, misiuni de captura,de cucerit baze sau salvat prizonieri care de foarte multe ori sunt dificil de realizat din diverse motive, unul dintre acestea fiind...

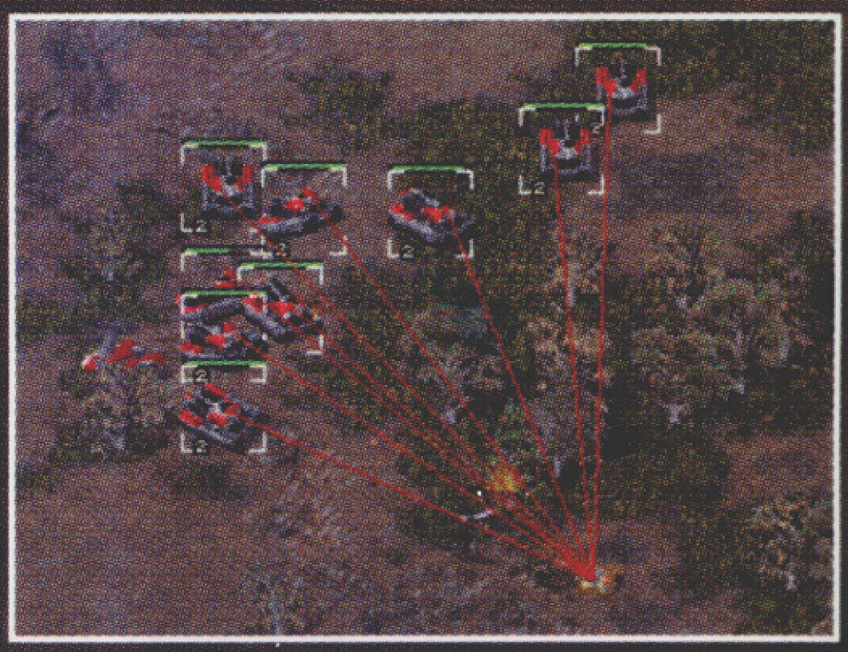
Unreal Battlefield

Ca RTS, unul dintre principalele atu-uri ale lui Tiberian Sun îl reprezintă excelentul teren gîndit de producatori. Chiar daca nu exceleaza prin ceea ce a fost

Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	RTS
Apariţie	A aparut
Redactor	Camil Perian



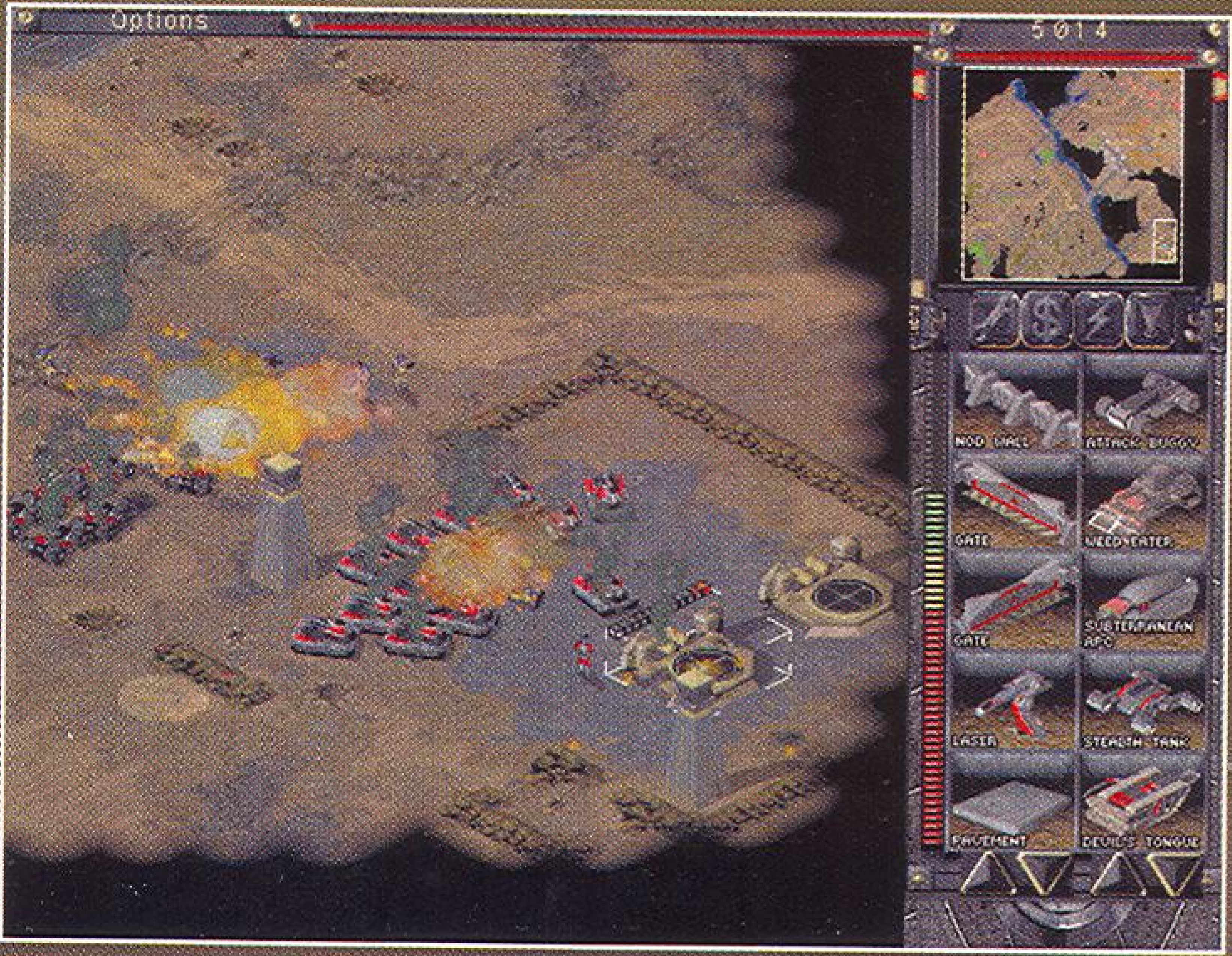








iniţial anunţat ca gauri imense create de explozii în care sa te poţi chiar ascunde battlefield-ul are multe avantaje, cele mai evidente dintre acestea fiind posibilitatea, deşi mai redusa, de a crea gauri în el, nivelele diferite de înălţime şi nu în ultimul rînd posibilitatea de a merge prin interiorul sau,desigur, cu unităţi specializate. Chiar daca nu pare un lucru deosebit de implementat, acesta opţiune va da cu siguranţa naştere unor noi strategii, riscul de a te trezi pe unde nu te aştepţi cu unităţi ieşind din pamînt fiind un aspect demn de luat în seama. Acest fapt va fi şi mai evident din cauza sistemului de construcţie pe nivele care de multe ori s-ar putea sa te faca sa uiţi neacoperite mici zone de pamînt, taman bune pentru o invazie în baza ta. Cu toate acestea, la impresia artistica terenul din Tiberian Sun nu puncteaza foarte bine, chiar şi folosind binecunoscutii voxeli pentru realizarea terenului acesta nu este cu adevarat impresionant grafic, unităţile nearatînd nici ele ca dintr-un joc la care s-a lucrat atita timp. Avantajul deosebit la acest punct în joc îl reprezintă însa numarul practic nelimitat de harţi disponibile, existînd pe lîngă posibilitatea de a crea o hartă cu zeci de opţiuni diferite variind între mărimea terenului şi preponderenţa apei şi tiberiumului şi un generator automat de cîmpuri de lupta.



Daca podurile care pot fi distruse sau tunelele prin teren sunt nişte adaugiri de baza faţă de elementele Command & Conquer evoluţia o reprezinta tiberium-ul, prezent acum în 3 forme. Fiecare dintre acestea afecteaza în mod diferit unităţile (GDI), 2 dintre ele, şi anume tiberiumul verde şi vinele de tiberium evoluînd pe parcursul jocului, vinele extinzîndu-se în permanenţă. Influenţa terenului asupra unităţilor nu se rezuma numai la tiberium, formele de relief, pantele, fie ele în sus sau jos afectînd viteza de mers a unităţilor, anumite zone neputînd fi strabatute decît de simpli soldaţi, fiind neacesibile pentru vehicole.



Noile feţe

Daca menţinerea în luptă a forţelor GDI şi NOD erau un imperativ după succesul Command & Conquer, nimeni nu a împiedicat Westwood-ul să adauge un nou element viu în acest joc. Noua rasa introdusa, The Forgotten, reprezintă victimele tiberium-ului, oamenii care în C&C s-au aflat în mijlocul luptei suferind cele mai mari pierderi, ajungînd sa se transforme din oameni în mutanţi şi sa traiasca în interiorul pamîntului. Faptul ca sunt oamenii C&C-ului este dovedit şi de armele lor, în general vehicule din acest joc însa modificate şi adaptate pentru a fi mai puternice. Chiar daca nu se poate aborda jocul cu ei, prezenţa acestora în partea de single player are un rol foarte important ei putînd-se afla fie de partea NOD fie de GDI, în funcţie de cine îi gaseşte primul şi ştie sa îi trateze ceea ce poate înclina.

Alaturi de teren, conceperea modului de utilizare al unităţilor, fie ele GDI sau NOD, este un element care îi confera jocului o atractivitate sporita. Evoluţia unităţilor este punctul cheie al organizarii luptelor din cauza ca orice lupta cîştigată înseamna pentru o unitate un upgrade, transformarea în ultima instanta în veterana conferind viteza sporita ca şi rezistenţa şi putere de atac foarte ridicata. Unele unităţi, ca urmare al acestui upgrade îşi vor schimba chiar şi raza de atiune, putînd trage şi în aer chiar daca specializarea lor iniţiala este numai pentru sol. Odata devenite





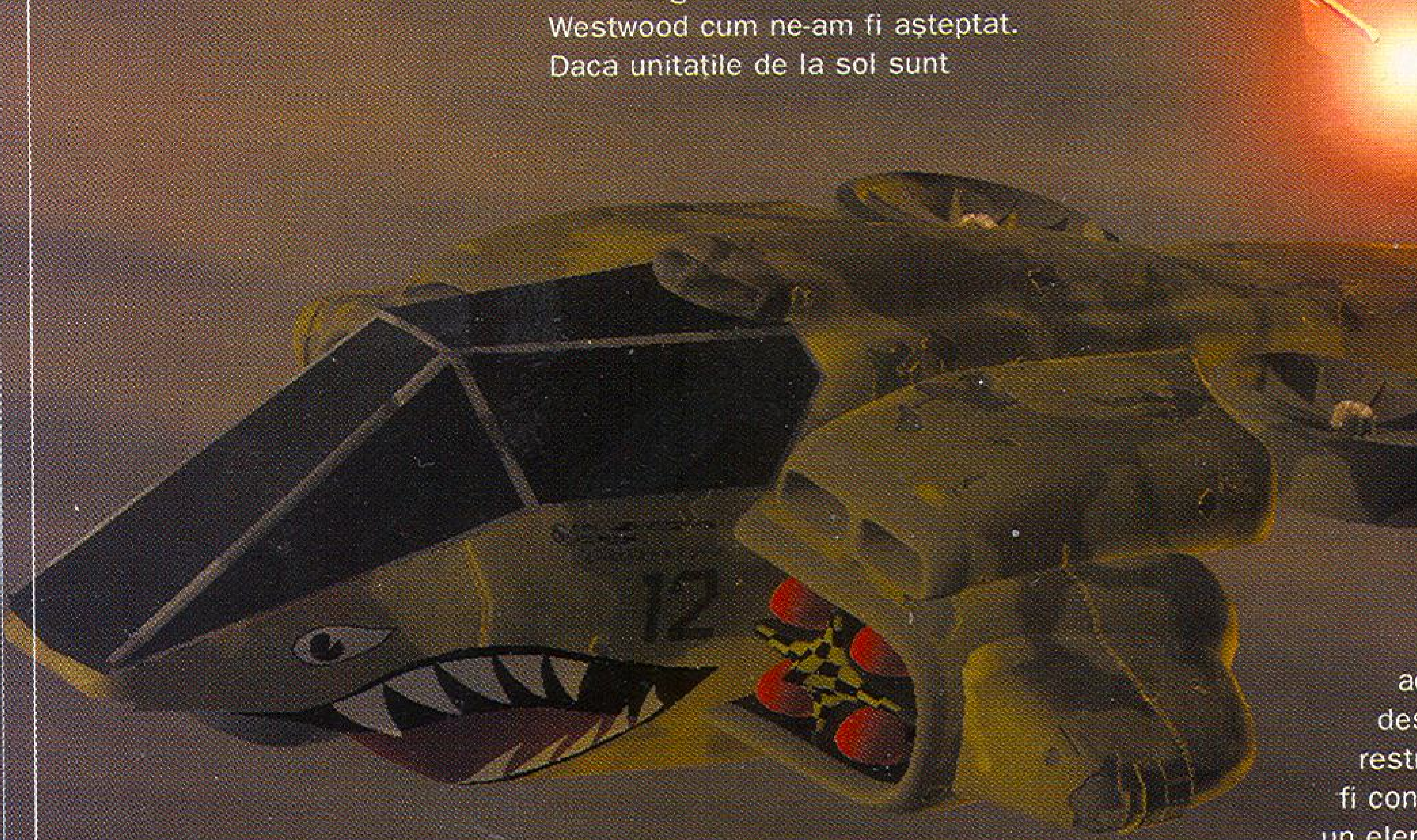
veterate unitățile sunt foarte greu de distrus deci atacurile cu mici șanse de reușita confera adversarului un avantaj extraordinar pentru ca poate beneficia de altfel de unitati. Strategiile vor trebui asfel mult mai mult gîndite deoarece o simpla înfrîngere minora poate fi decisiva într-un joc.

Partea de unitati nu a fost însa integral tratata de catre Westwood cum ne-am fi așteptat. Daca unitățile de la sol sunt destul de multe și suficient de variate pentru un joc care se dorește rapid și nicidecum complex, lupta navala ca și cea aeriana au fost aproape complet neglijate. Unitățile aeriene de lupta sunt numai 2, un fighter și un bomber dar chiar și ele sunt foarte puțin rezistente cînd se trage asupra lor în timp ce unitățile navale lipsesc cu desavîrșire. Este drept ca producatorii au dorit un joc cît mai simplu, dar un RTS nu înseamna doar unitați pe sol iar acestea sunt opțiuni prezente chiar și în RTS-uri destul de vechi.

În plus, posibilitatea de a duce un numar foarte restrîns de rachete/bombe cu unitațile aeriene transforma în imposibila realizarea unei lupte reale pe viața și pe moarte la acest nivel, batalii caracteristice în Total Annihilation și chiar și Starcraft. Chiar daca acest aspect, destul de restrictiv, poate fi considerat ca un element ce adauga necesitatea gîndirii sporite a atacurilor din cauza muniției foarte limitate, spectaculozitatea luptelor aeriene ca și a celor de la sol de altfel este redusa de limitele engine-ului care nu permite ca unitățile sa traga în timp ce merg sau zboara, orice lupta desfașurîndu-se în poziții statice, mișcarile avînd loc în pauzele dintre momentele în care unitățile trag.

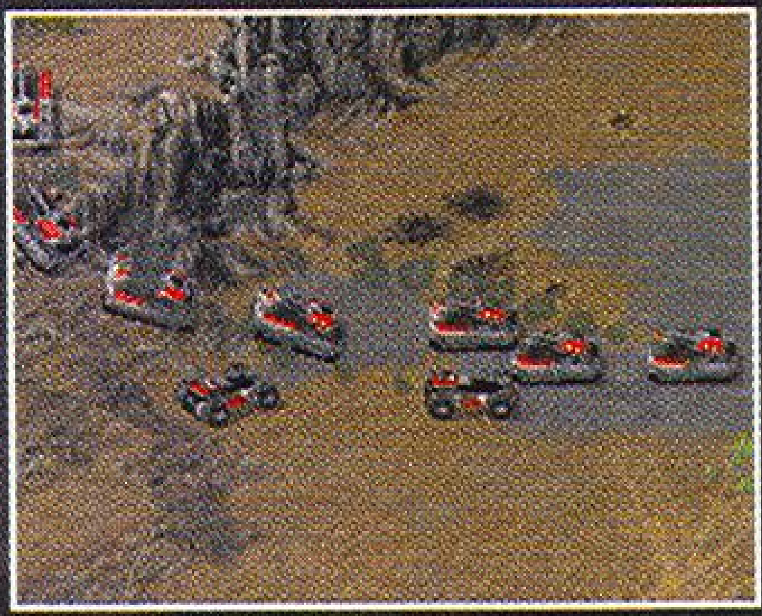
Pastrînd tradiția originalului, Tiberian Sun încearca sa ne propuna 2 rase complet diferite, însa, ca și în primul joc NOD-ul ia glazura de pe tort cu unitați care pot merge pe sub pamînt, vehicule rapide și unitați care nu sunt afectate de tiberium. Diferențele dintre cele 2 tabere nu sunt radicale însa îți permit sa abordezi jocul de 2 ori fara a te plictisi, neajungînd însa la nivelul de variație pe care Starcraft îl ofera. Elementul de strategie al jocului este însa strîns influențat de aceste deosebiri. Facilitățile mai sus menționate alaturi de un excelent cloaking device prezente în partea NOD-ului în opoziție cu forța pura reprezentata de unitați ca Mamooth-ul sau Titanii vor da naștere unor abordari diverse și complexe ale jocului.





Jocul în prim plan

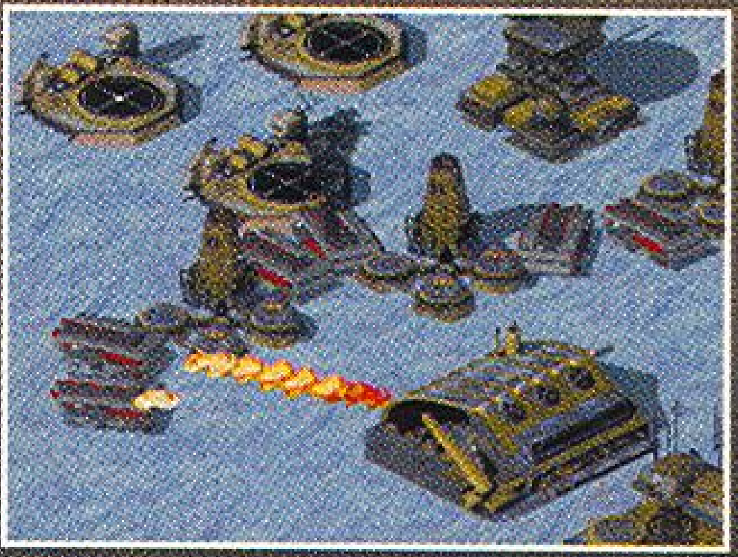
Dezvoltarea unei strategii în Tiberian Sun nu este bazata doar pe configurația terenului sau a unitaților, banii pe care îi ai sau momentul jocului. Viteza și precizia parcurgerii unor anumite distante ca și fiecare secunda irosita pot fi decisive. Pentru a oferi jucatorilor cît mai puține prilejuri de a pierde timpul, Westwood a introdus un sistem de waypoint-uri. Acesta reprezinta un sistem avansat de ghidare al unitaților concretizat prin stabilirea pe harta a unor puncte pe care acestea trebuie sa le urmeze. Ele pot fi folosite fie la patrularea bazei, fie pentru a trimite unitați în baza inamica urmînd anumite trasee care sa le fereasca de tiberium sau alte pericole și sa le duca în puncte bine stabilite sau pur și













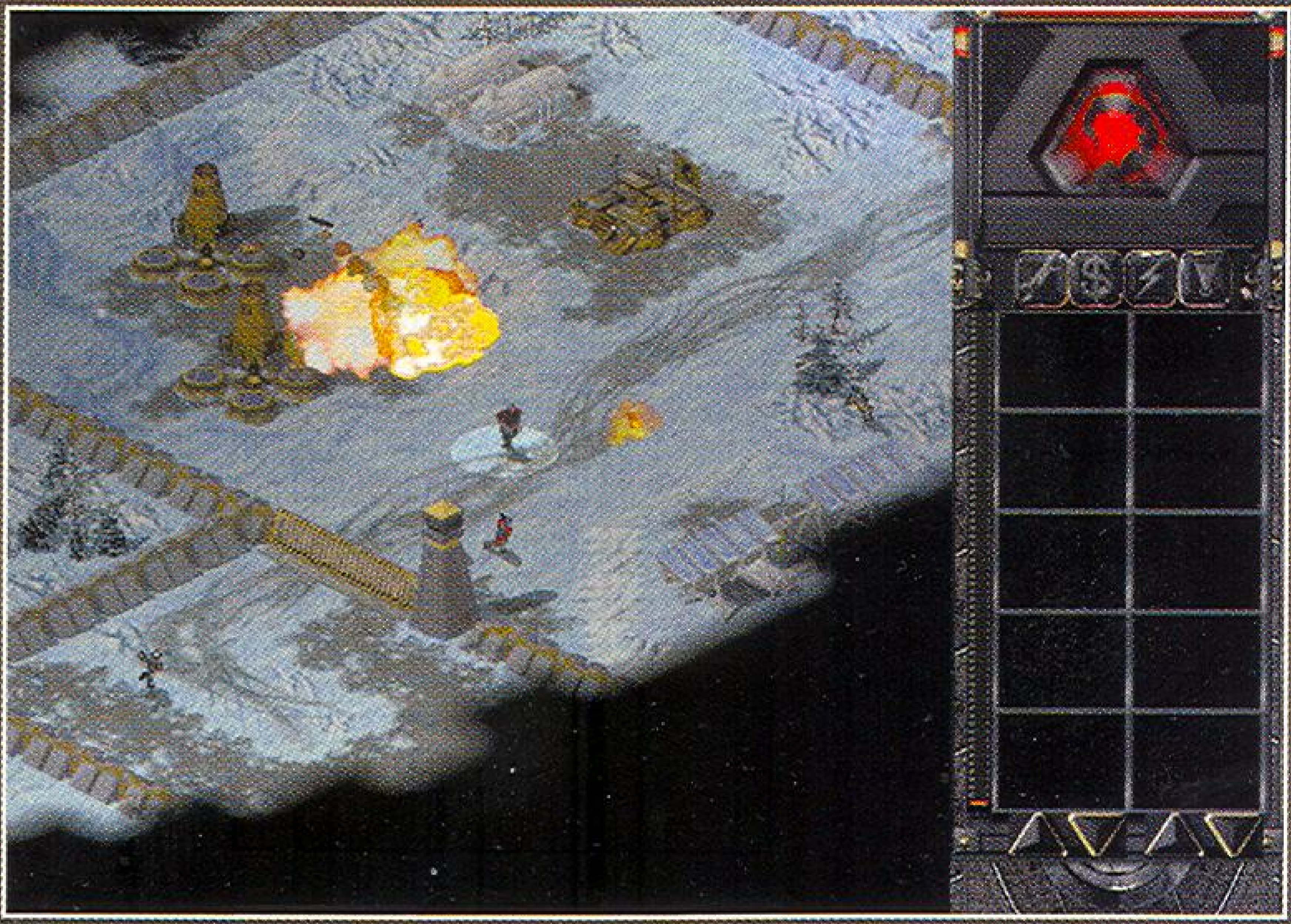


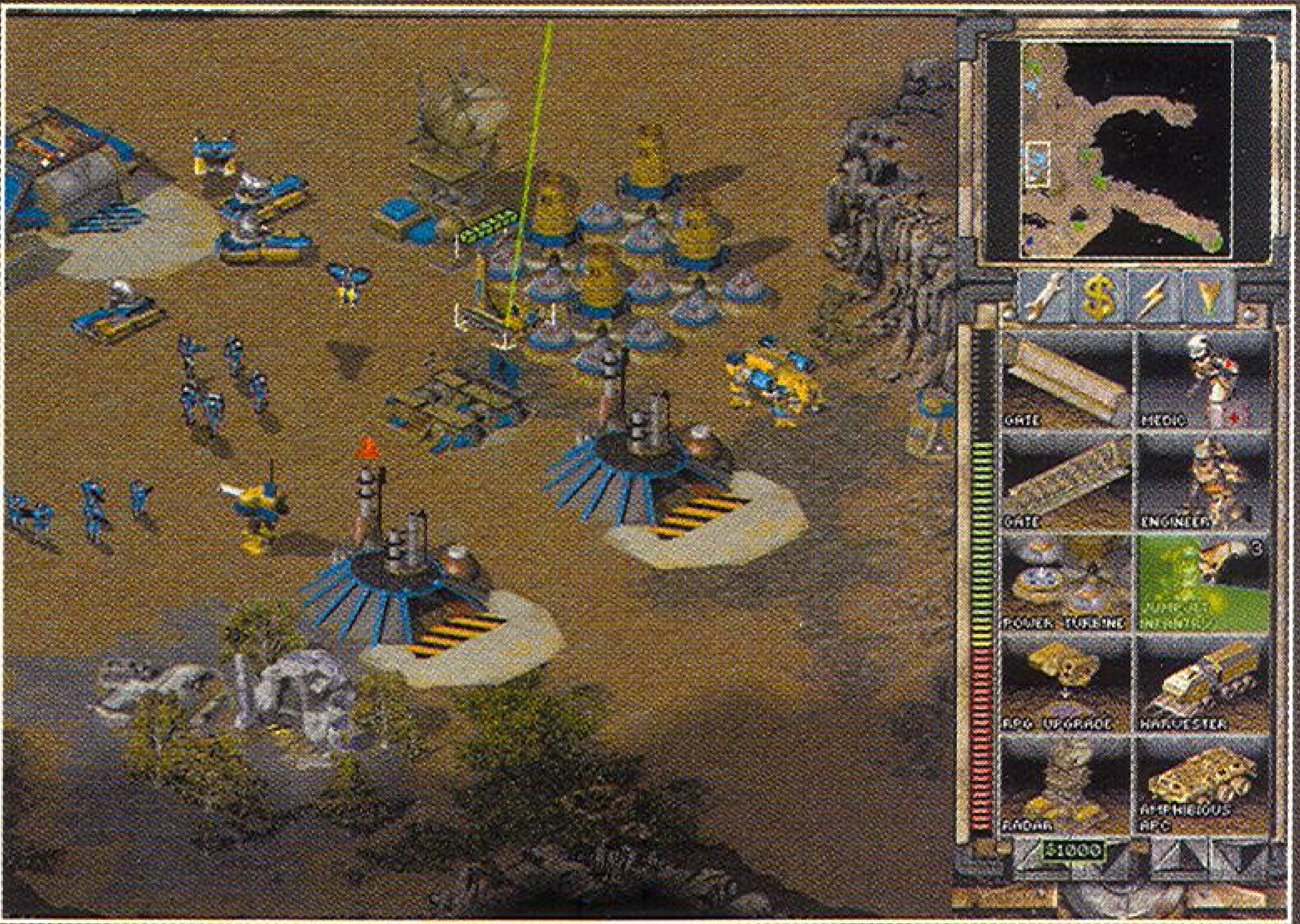
simplu pentru a grupa în anumite zone unități direct din momentul în care ele sunt produse. Aceste waypointuri se pot dovedi utile în joc și sub alt aspect, putîndu-te scapa și de unele greșeli din AI-ul jocului care nu permit unităților tale să te anunțe cînd intra în tiberium sau sa îl evite ori sa se mențina grupate cînd au de mers porțiuni mai lungi de drum, alegerea drumului optim fiind facuta uneori eronat. AI-ul jocului este de altfel un punct sensibil, nu din cauza că ar fi slab ci deoarece are unele aspecte foarte controversate. Deși calculatorul joaca foarte bine și este greu sa îi reziști și pe un nivel mediu de dificultate de multe ori poți surprinde situații haioase în care un singur om poate distruge 4 tancuri aruncatoare de flacari stînd în fața lor din simplul motiv ca este pe teren cu o treapta mai sus iar ele nu se gindesc sa mai urce sau sa se retraga daca nu îl nimeresc.

Vei fi însa la fel de surprins cînd vei constata cum calculatorul poate patrunde în baza ta pe sub pamînt cu un APC plin de ingineri cu care îți va cuceri în cîteva secunde majoritatea cladirilor pe care instantaneu le va vinde.

Controlul unităților cînd nu riști sa le trimiți pe cont propriu este foarte usor, înscriindu-se însa în tiparele clasice cu posibilitatea creerii de grupuri sau selectarea tuturor unităților din ecran sau de pe harta. Lipsește din gama de opțiuni cea de selectare a unităților de același tip, o opțiune nicidecum noua care ar fi fost necesara.

Introducerea, cu scopul evident de a avea un nou element strategic în joc, a portilor și zidurilor este destul de inutila, timpul necesitat de înconjurarea unei baze cu astfel de elemente ca și fragilitatea lor, acestea putînd fi evident distruse de rachete, fiind în contradicție cu ideea de joc rapid și mai puțin de construcție sau protejare, model pe care Tiberian Sun dorește sa-l urmeze.









Concluzie

Cum am spus și în introducere lumea dorește un RTS acum iar Homeworld se poate dovedi prea extrem pentru unii. Tiberian Sun este jocul potrivit la momentul potrivit, care chiar daca nu arata a producție la care s-a lucrat 2 ani de zile va fi cu siguranța un RTS deosebit de jucat la care vor aparea numeroase strategii și care va avea foarte mulți fani. Unele dintre aspectele care îi lipsesc și au fost neglijate pentru un joc cît mai rapid și spectaculos și-au facut în parte efectul, Tiberian Sun nefiind atît de complex ca Total Annihilation, Starcraft sau Warzone fiind însa mult mai realist decît acestea, avînd și unități care rateaza sau oameni ce pot fi calcați de tanc. Noi l-am jucat și înca îl mai jucam și o vom face și în continuare fara a renunța înca la Starcraft.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Tiberian Sun		**8.9**
- Joc rapid - Interfață simplă - Teren inteligent creat	PI66 / P2-300	Total Annihilation		
	Video	Starcraft		
	2Mb / 8Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Unele probleme cu AI-ul - Grafica medie - Lipsă unități navale	32 / 64 Mb	84		**Un joc bun!**
	Hard	**Link Recomandat**		
	200 Mb	http://www.tiberiansun.com/		

Jagged Alliance 2

Are numeroase elemente care îl apropie de genul RPG

Producător	Sir-Tech/Talonsoft
Distribuitor	Sir-Tech
Tip joc	RPG/TBS/RTS
Apariție	A apărut
Redactor	Cristi Radu

La revedere viață socială, distracții, televizor, vacanțe. Rămîn doar eu și calculatorul. Și cîteva cutii de bere pentru că nopțile sunt lungi cîteodată". Așa ar trebui să înceapă prezentarea unui joc ca Jagged Alliance 2 și altor cîteva pe care din păcate le numeri pe degetele de la mînă anul ăsta. Dacă vreți să încercați să jucați Jagged Alliance 2 asigurați-vă că nu aveți nimic de făcut o perioadă bună de timp fiindcă veți pierde noțiunea timpului foarte repede.

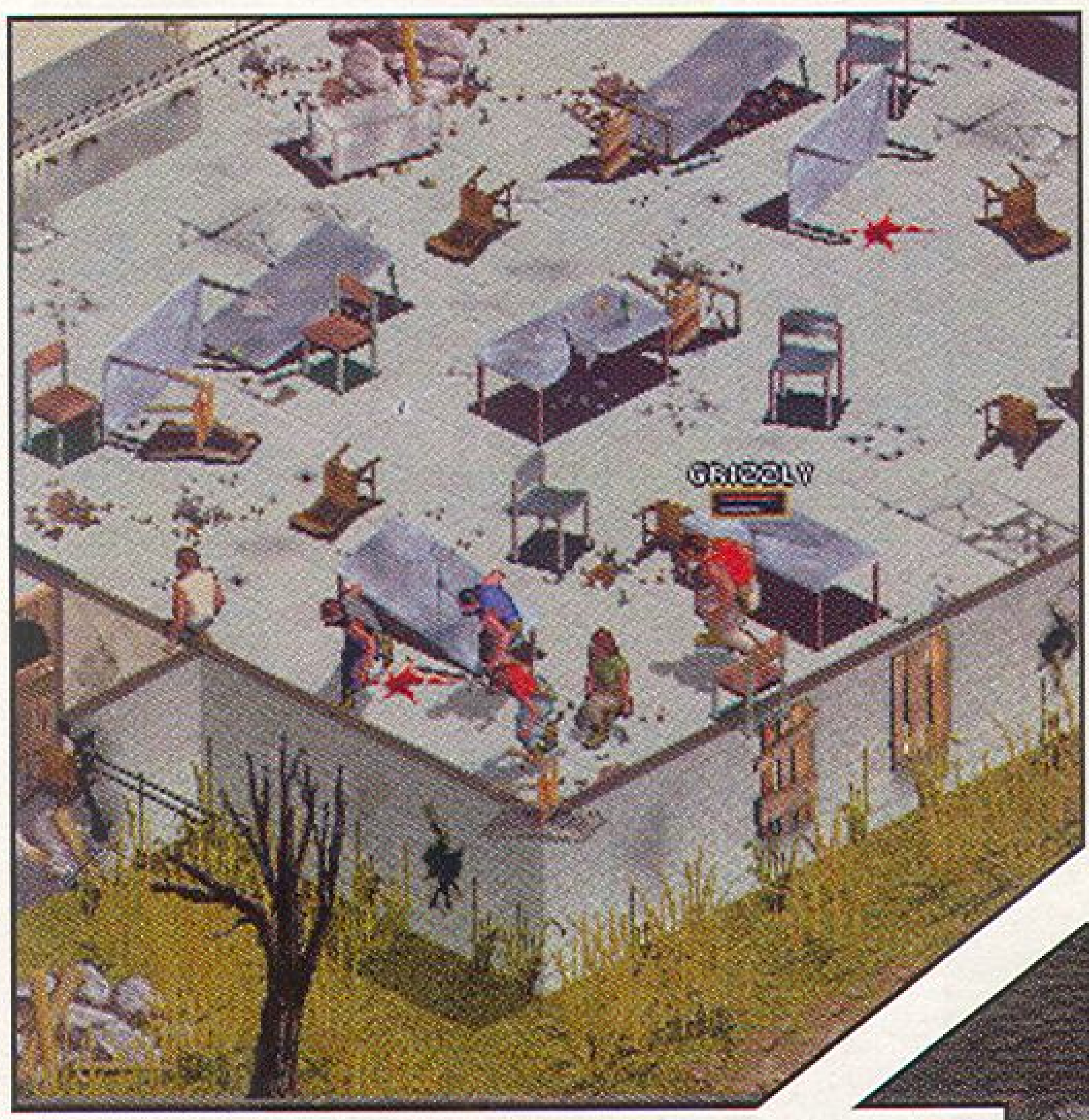
JA2 se bazează pe aceiași idee ca și predecesorul său care a apărut acum cîțiva ani și a trecut destul de nebăgat în seamă. Lucru care se poate spune de altfel și de firma producătoare, Talonsoft care e specializată pe jocuri de strategie foarte complicate și de multe ori destul de plictisitoare. Se pare însă că jocurile cu mercenari nu au același efect.

În Jagged Alliance 2 intri în pielea unui mercenar plătit pentru a aduce ordinea într-o mică insulă din America de Sud drogurile și traficul de influență sunt la ele acasă. Perioada de timp în care se desfășoară acțiunea nu este specificată cu precizie însă este suficient de apropiată de zilele noastre pentru a permite folosirea unui laptop prin intermediul căruia te conectezi la un Internet virtual pentru a primi mail-uri de la persoane interesate de serviciile tale sau pentru a angaja o trupă de mercenari care să te ajute. Tot prin intermediul acestei interfețe deosebit de inteligent creată se pot procura arme de pe rețea și se ține un jurnal al celor mai importante informații culese de pe cîmpul de luptă.

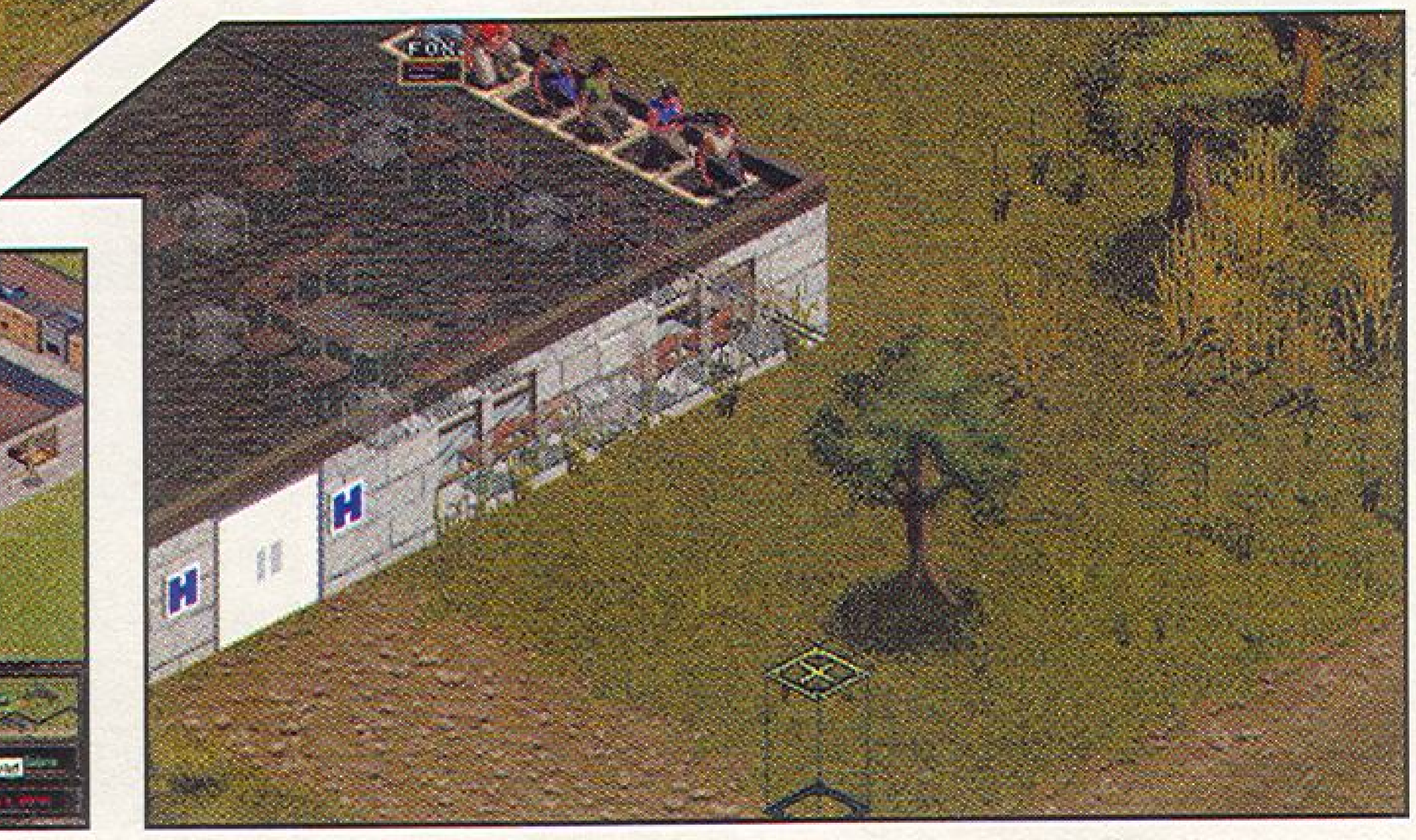
Harta insulei este împărțită în mai multe zone prin intermediul unei rețele de linii care facilitează identificarea locațiilor mai importante. În acest mod se pot crea trasee de înaintare în interiorul insulei prin locuri deja "curățate" de prezența inamicilor sau se pot vizualiza prin intermediul filtrelor locurile de amplasare ale minelor (care sunt o importantă sursă de venituri odată controlate), orașelor, și al zonelor de influență.

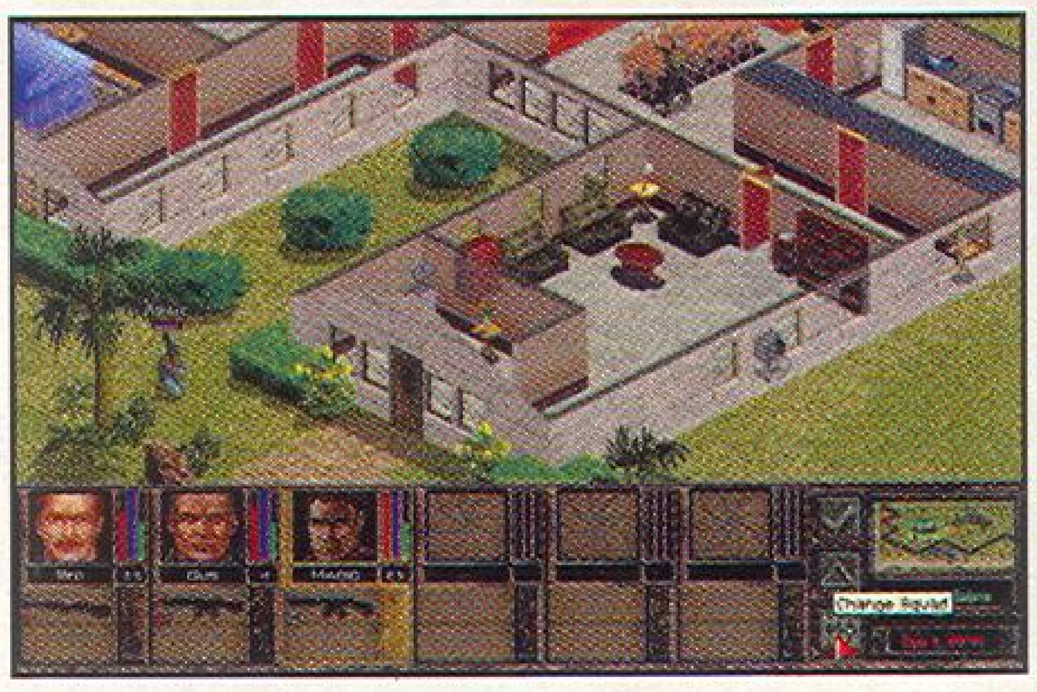
Jagged Alliance are numeroase elemente care îl apropie de genul RPG. Astfel angajarea mercenarilor la începutul campaniei trebuie făcută cu atenție în funcție de calitățile pe care le au. Și pentru că contractele sunt pe bani buni elemente ca dexteritatea, agilitatea, puterea trebuiesc apreciate corect pentru a nu avea surprize în mijlocul unei lupte. De altfel în timpul campaniei multe din aceste caracteristici cresc aproape ca în orice joc RPG în funcție de cît de mult folosești mercenarul la o activitate anume.

Elementele care crează impresia unui joc de aventuri nu se opresc însă aici. Jagged Alliance are două moduri de joc. Cel în timp real, care este cel mai des folosit, permite execuția unor acțiuni specifice jocurilor RPG: vorbitul cu personajele care nu iau parte direct la acțiune (NPC-

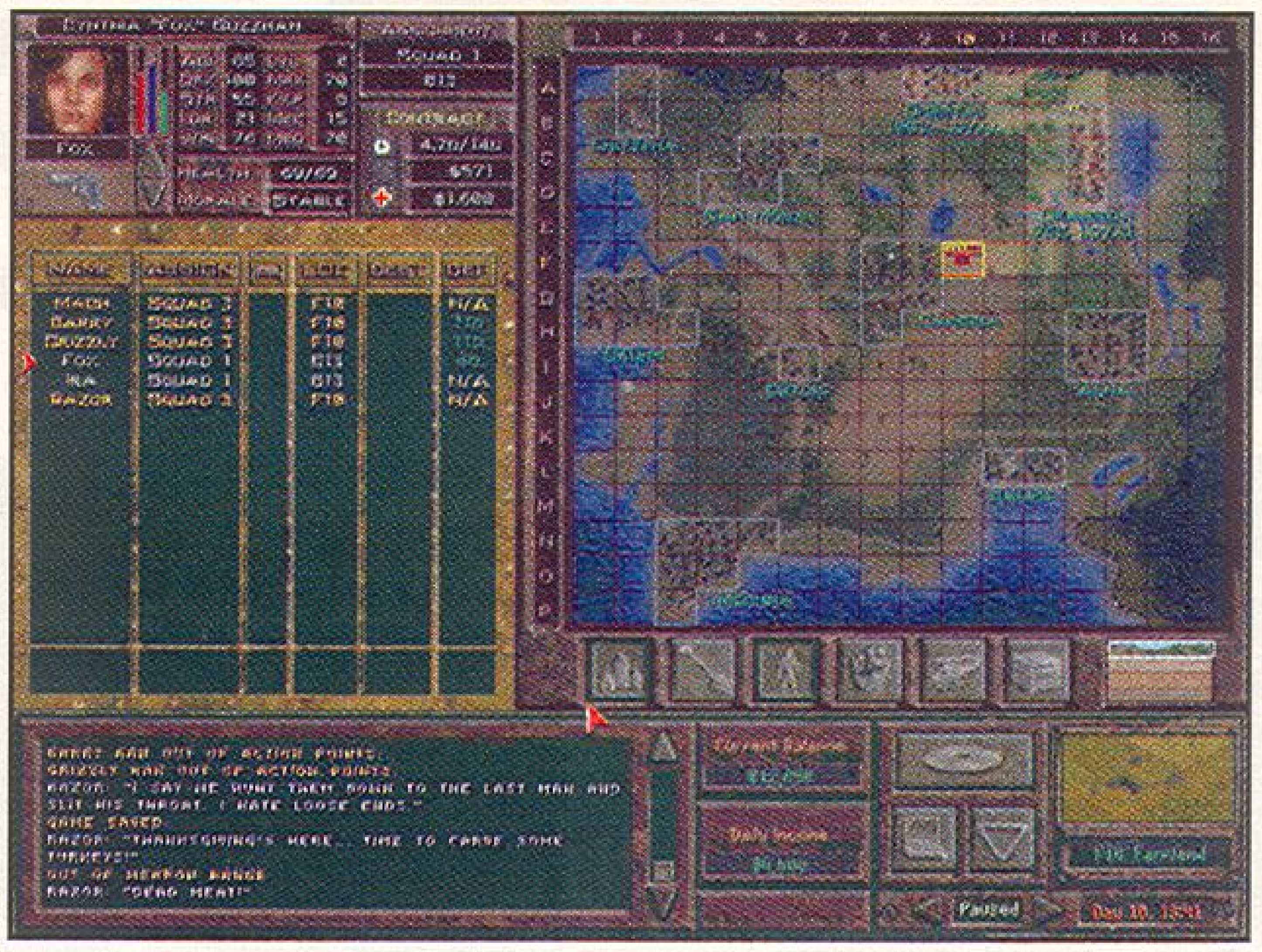








> **"Lupta se desfăşoară pe turn-uri fiind de altfel singura modalitate logică prin care se pot lua în calcul toţi parametrii care pot influenţa felul în care se termină o acţiune. "**



uri) dar care îţi pot oferi informaţii vitale sau pot să îţi vîndă diverse obiecte în funcţie de ocupaţiile pe care le au în această lume virtuală, poţi încerca să forţezi uşi, să montezi explozibili sau din contră să dezamorsezi capcane explozibile montate machiavelic de inteligent.

Întregul spaţiu de desfăşurare al acţiunii, fie el oraş, cîmpii, păduri, cazemate sau locuinţe este înţesat de obiecte mai mult sau mai puţin folositoare. Singurul lucru care te opreşte să iei cît mai multe este limita de greutate pe care o poate purta un mercenar. Chiar dacă aceasta este suficient de mare, cu cît este mai încărcat un mercenar cu atît se mişcă mai încet în timpul luptelor ceea ce poate deveni fatal.

Vehiculele pot fi şi ele folosite pentru un transport mai rapid în zone mai puţin accesibile cu condiţia să ai în echipă un mecanic şi destulă benzină pentru alimentare.

Numărul şi tipurile armelor prezente în joc este cu adevărat impresionant.

E un joc cu arme, nu? Show me what you've got! show me what you've got!

La început porneşti cu revolvere Desert Eagle .378, Glock, pistoale S&W .38 şi semi-automatul SR 93 care nu sunt eficiente decît pe distanţe mici iar încărcătorul în cazul S&W .38 nu are decît 6 gloanţe ceea ce înseamnă că poţi fi nevoit să reîncarci des în momente în care ai prefera să tragi. Mai apoi apare artileria grea în special shot-gun-uri (care are cea mai mare eficienţă tot pe distanţe mici sau prin montarea unui dispozitiv special în formă de pîlnie teşită pe o rază foarte mare) şi mitraliere de asalt AK 47 şi versiunile englezeşti-europene MP5. Oricum arsenalul este mult mai mare, cuţitele, grenade cu gaze sau de asalt, dinamita putînd fi folosite cu succes atunci cînd celelalte mijloace dau greş. Lupta se desfăşoară pe turn-uri fiind de altfel singura modalitate logică prin care se pot lua în calcul toţi parametrii care pot influenţa felul în care se termină o acţiune. Deşi terenul nu este accelerat 3D şi nici măcar complet 3D în reprezentare, toate obiectele de pe ecran au o influenţă asupra traiectoriei gloanţelor. Astfel în funcţie de postura pe care o adopţi (culcat, în picioare sau în poziţie de tragere din genunchi), poţi să te ascunzi în spatele bolovanilor, a gardurilor, a copacilor sau te poţi căţăra pe acoperişurile caselor dacă crezi ca acestea îţi oferă o perspectivă mai bună. Am fost neplăcut surprins să descopăr că gloanţele pot chiar ricoşa în anumite cazuri... aşa că alegeţi-vă cu grijă postura din care vreţi să vă folosiţi arma.

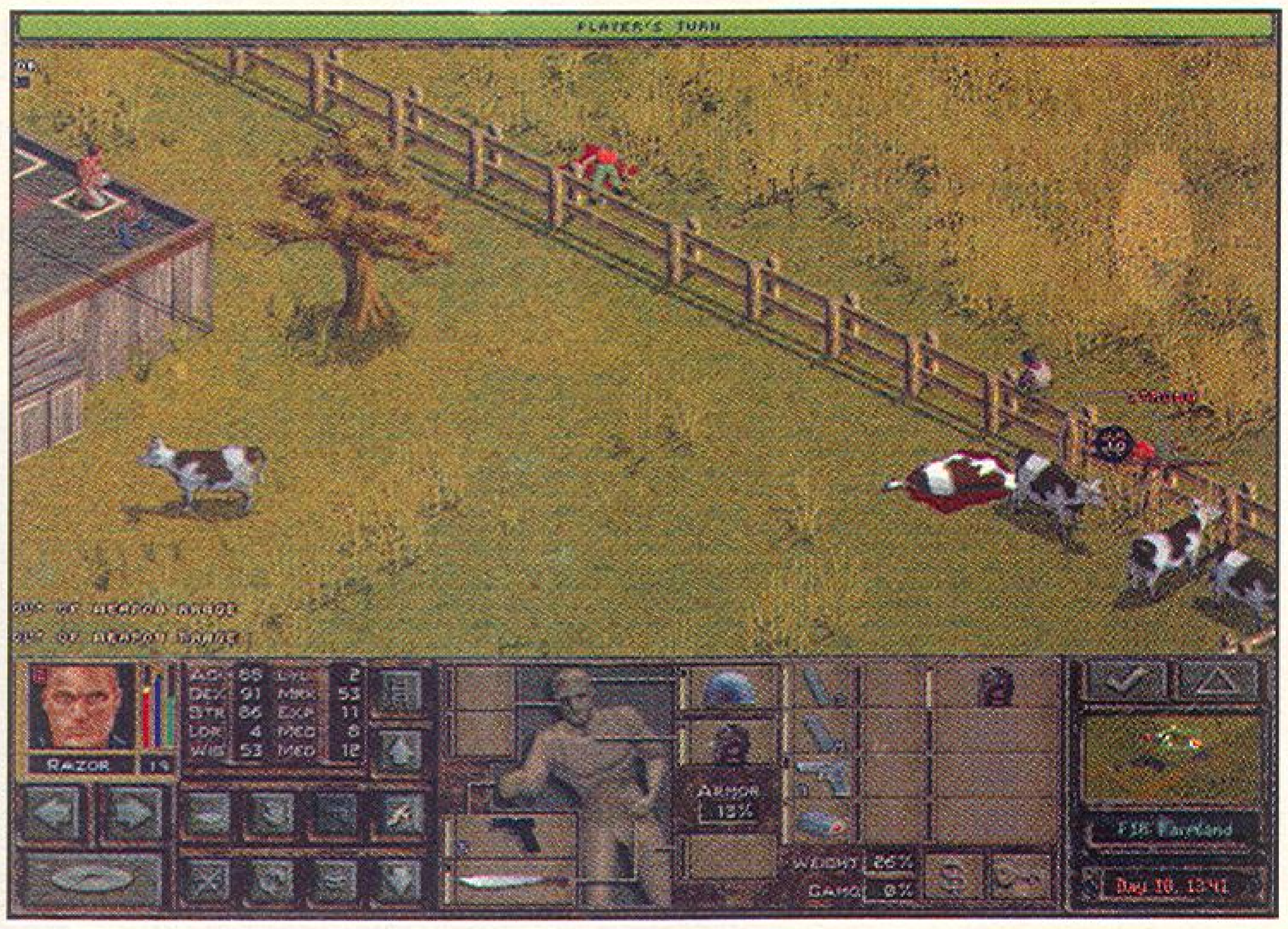
Modul în care puteţi trage este suficient de detaliat pentru a vă oferi posibilitatea de alegere. Astfel un click pe butonul din dreapta al mouse-uli modifică numărul de unităţi de timp pe care le cheltuiţi în realizarea scopului tragerii. Astfel un număr mai mare de unităţi poate avea o şansă mai mare de reuşită însă în cele mai multe cazuri nu vă mai oferă timp şi pentru mişcare. Pe de-altă parte un foc bine ţintit în capul unui inamic... dar asta e cu totul altă poveste şi ţine de foarte mult curaj şi sînge rece pe care poate îl aveţi sau poate nu...

Inteligenţă cît cuprinde

Campania de cucerire a insulei este în întregime dinamică. Asta înseamnă că e foarte bine dacă cucereşti un aeroport de pe care te poţi aproviziona apoi mai repede însă dacă îl laşi nesupravegheat o perioadă mai lungă de timp trupe de commando trimise special acolo îl recuceresc la loc. Astfel elementele de strategie intră în joc şi încă din plin. Ce faci mai departe? Cucereşti un oraş care ţi se pare important deoarece are un spital şi deci posibilităţi de însănătoşire rapidă a mercenarilor răniţi, încerci varianta unui blitz-kreig în care îţi foloseşti soldaţii pînă la epuizare pentru a prelua controlul a cît mai multor mine care îţi aduc venituri considerabile pe care le transformi mai apoi în arme şi mercenari care să apere punctele delicate de pe hartă? Totul depinde de tine şi de felul în care vrei să termini misiunile care ţi-au fost încredinţate.

Chiar şi în timpul luptelor AI-ul este foarte bine gîndit. Lăsînd la o parte faptul că se foloseşte de toate posibilităţile tactice pe care le oferă terenul, calculatorul poate deveni în multe cazuri diabolic prin planurile pe care le concepe. Cel mai lipsit de importanţă lucru pe care îl face este să tragă foc concentrat în unitatea cea mai expusă sau cu şansele cele mai mari de a trece pe lumea cealaltă. Apoi, în zonele în care controlează populaţia cel mai bine, trimite civili în zonele în care sunt adăpostiţi mercenarii din echipa ta astfel încît aceştia să formeze un scut uman. Iar dacă omori civili aceştia refuză să te mai ajute mai tîrziu în joc. Foarte urîtă treabă...

Grafic şi sonor poate ca Jagged Alliance 2 nu se ridică la standardele actuale. Ei bine, nu cred că mă interesează asta prea mult în acest caz. Iar cînd mă gîndesc că majoritatea avem Pentium-uri cu 16-32 de MB de RAM nu pot decît să mă bucur că un joc foarte atractiv poate fi jucat fără probleme de majoritatea posesorilor de calculatoare din Romania. Ăsta-i adevărul...



IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Jagged Alliance 2 / X Com Apocalypse		9.1
-Gameplay deosebit de atractiv -Cerinţe hardware mici -Este ce trebuia să fie XCOM4	PI33 / P200			
	Video			
	SVGA			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
-Nu are multiplayer	16 / 32 Mb	41		Superb!
	Hard	**Link Recomandat**		
	100 Mb	http://www.topware.com/		

KINGPIN: Life Of Crime

Ar fi putut fi unul din candidații la cel mai bun joc al anului, dacă s-ar fi accentuat mai mult partea sa de Role Playing Game

Producător
Xatrix Entertainment
Distribuitor
GT Interactive
Tip joc
3d shooter
Apariție
A apărut
Redactor
Dan Dimitrescu



Să realizezi un joc de calitate pe calculator nu e un lucru ușor și cu toții știm că există o sumedenie de jocuri la care s-a lucrat foarte mult pentru ca în final să se dovedească niște rateuri. Totuși, norocul nu prea are nimic de-a face cu calitatea unui joc, aici intră în calcul imaginația designer-ilor, priceperea programatorilor șamd.

După cum anticipăm noi în revistă, Kingpin ar fi putut fi unul din candidații la cel mai bun joc al anului, dacă s-ar fi accentuat mai mult partea sa de Role Playing Game. Din păcate însă, jocul este orientat mult mai mult spre un 3D shooter clasic. Acest lucru nu ar fi rău dacă jocul ar excela la acest capitol, dar cum nu o face, concurența îl va spulbera ușor.

De unde începe totul?

Povestea jocului nu este ceva nemaipomenit, dar crează o lume destul de originală în care se desfășoară lupta ta pentru putere.

Personajul tău, un mușchiulos ca mulți alții în acest joc, este bătut măr de oamenii unui anume Nikki Blanco, despre care știm că ar fi băiatul de încredere al Kingpin-ului. Pornind de aici, tu trebuie să ajungi pînă în bîrlogul Kingpin-ului, un negru inspirat fără-ndoială din Pulp Fiction, și să îl elimini pe acesta pentru a-i lua locul.

Drumul va trece prin mai multe orașe sau bucăți de orașe, diferite ca nume dar foarte asemănătoare la concepție. De fapt acesta este cel mai mare defect al lui Kingpin: lipsa varietății. În primele nivele ale jocului vei întîlni de multe ori orașul tip, care cuprinde două locații standard (barul și magazinul de arme), cîțiva oameni de bună credință și o grămadă de băieți răi. La magazinul de arme poți cumpăra, evident, arme, armuri, muniție, medikit-uri sau să-ți îmbunătățești anumite arme contra cost. Barul în schimb este locul în care se dezvoltă relațiile sociale. Aici vei întîlni cîteva persoane fără importanță, eventual 1-2 tipi sau tipe care pot fi angajați de tine și o persoană cu probleme. Problemele sunt de genul ceas furat de X, fiică răpită de Y sau frate prizonier la fabrica lui Z. În schimbul rezolvării acelei probleme vei primi ceva ce te va ajuta în drumul tău, absolut pentru a termina acel nivel. Din păcate nici în bar și nici în magazin nu poți folosi nici o armă, deci ești forțat să te conformezi la scenariul dorit de realizatori. Lucrul acesta este cu atît mai ciudat cu cît personajul tău nu este nici pe departe pozitiv, el omorînd un șofer care îl transportase dintr-un oraș în altul, pentru a nu fi nevoit să-l plătească. Mi-e greu să cred că un asemenea personaj s-ar feri să atace pe cineva la bar sau să spargă magazinul de arme.

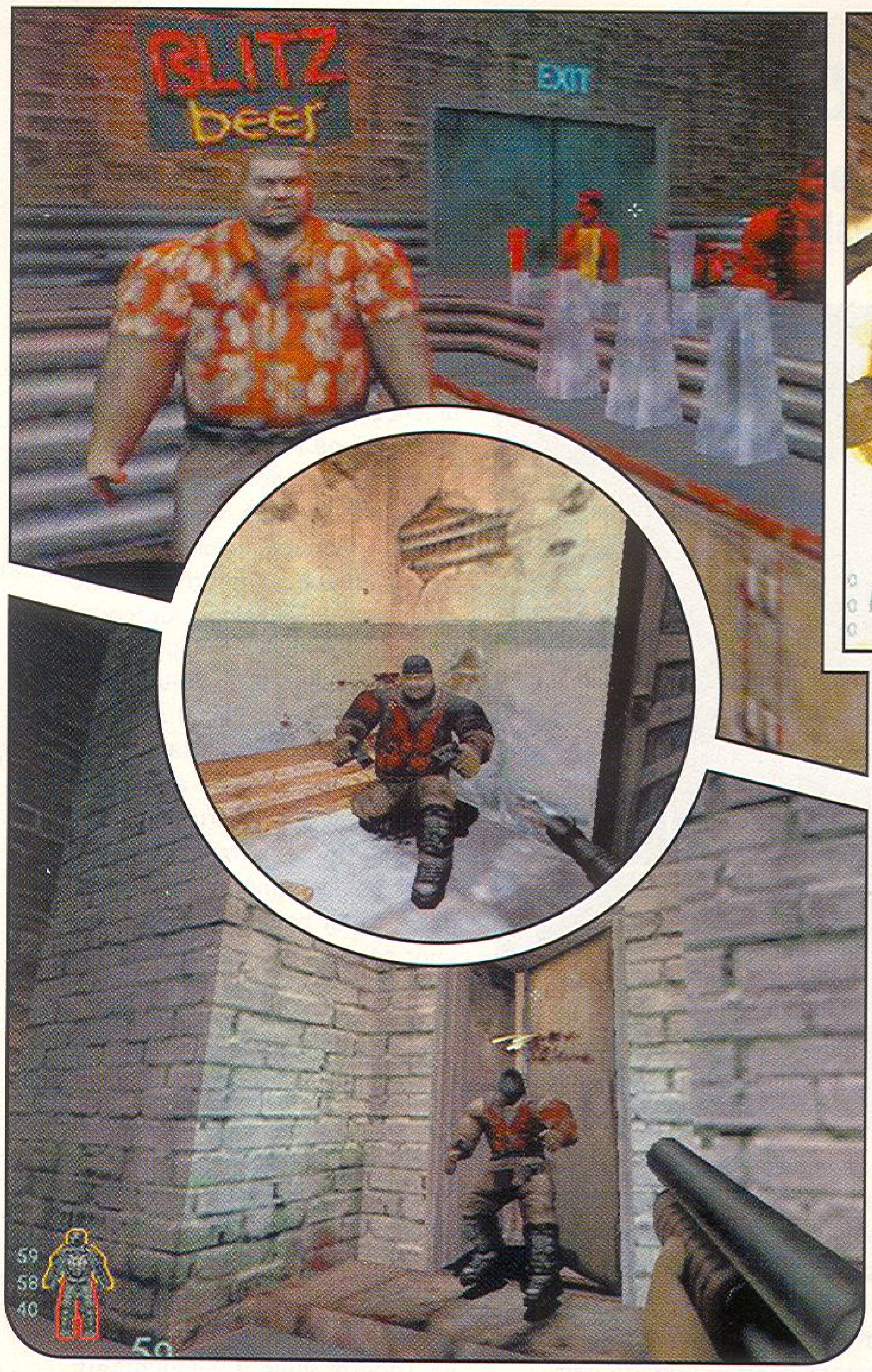
Joc cu gangsteri?

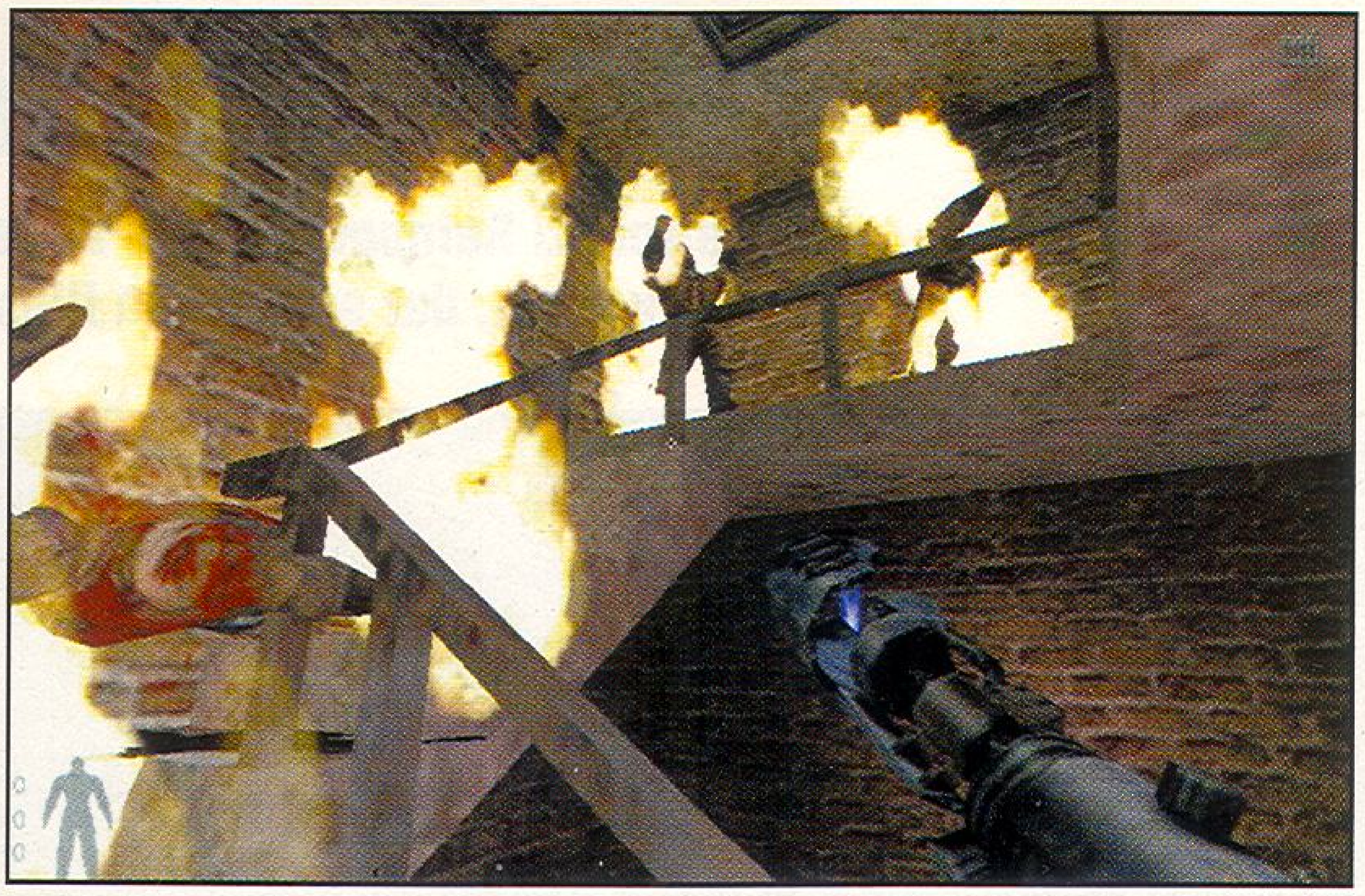
Trebuie înțeles că în Kingpin nu avem de-a face cu clasicii gangsteri americani de la începutul secolului. Nu există băieți finuți îmbrăcați la costum ci doar tipi sau tipe plini de mușchi, destul de periculoși ca înfățișare și care vorbesc extraordinar de vulgar.

Interacțiunea cu NPC-urile este mult sub așteptările noastre. În primul rînd, cea mai mare parte a lor sunt foarte ostili, astfel încît apropierea de ei se va termina în focuri de armă, chiar dacă tu ai venit pașnic - cu arma în toc.

NPC-urile care sunt prietenoase pot fi abordate prin două taste: una de vorbit normal ("Ai vreo informație ?") și una de înjurat/amenințat ("O să te îngrop"; etc). Pentru a scurta lucrurile, trebuie spus că din combinarea frazelor tale standard cu cele standard ale NPC-urilor ies doar con-







versații repetitive și neinteresante, dacă nu cumva NPC-ul în chestiune are vreun hint de dat. După un timp, partea aceasta a jocului devine destul de plictisitoare.

Personajul jucătorului nu urmează o ascensiune tipică pentru un gangster, nu-și dezvoltă propria sa organizație mafiotă ci se mulțumește doar să împuște în stînga și dreapta. Va ajunge șeful mafiei omorîndu-l pe cel anterior, dar suntem lipsiți de aspectul strategic sau economic al evoluției.

Singurul mod de a face rost de bani este prin furt sau prin rechiziționare de la cadavre binevoitoare. Nu poți să obții banii prin șantaj sau sub amenințare. Ce-i drept, poți racola pînă la doi oameni care să te urmeze și să te ajute, costul fiind proporțional cu puterea de foc pe care o au la dispoziție. Controlul pe care îl ai asupra acestora este însă foarte limitat, nu poți să le dai alte arme iar de vindecat se vindecă singuri în circumstanțe necunoscute. Partea lor bună este AI-ul, foarte rare fiind situațiile în care unul din ei se va bloca prin nivel. Din contră, și ei și băieții răi sunt capabili să te urmărească prin adevărate labirinturi tridimensionale.

Suntem în ghetou...

Motorul grafic din Quake 2 a fost modificat destul de mult de Xatrix pentru acest joc, dar nu chiar la nivelul lui Half Life. Kingpin este mult mai puțin spectaculos ca design al nivelelor, dar asta este în principal vina realizatorilor săi, care au optat ca întreg jocul să se desfășoare în mediu urban. Sincer să fiu, și aici se putea face mai mult. Un oraș în care nu poți intra decît în două-trei clădiri, iar majoritatea ferestrelor sunt doar texturi, nu este cu adevărat oraș și nici un spațiu adecvat pentru lupte de stradă. În plus, lipsa vehiculelor taie posibilitatea urmăririlor spectaculoase sau a atacurilor motorizate.

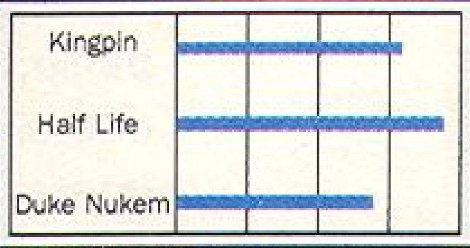
Capitolul cel mai reușit al jocului rămîn luminile dinamice și umbrele calculate și afișate în timp real pentru fiecare obiect, dar asta în raport cu o singură sursă de lumină. Flăcările foarte bine realizate dau o savoare specială armelor, aruncătorul de flăcări fiind probabil punctul forte al jocului. Celelalte arme sunt pistol, shotgun, mitralieră, pușcă mitralieră, aruncător de grenade și bazooka. Singura dezamăgire este bazooka, care nu îți dă nici o satisfacție atunci cînd tragi cu ea (zgomot mic, explozie ineficace).

Ambianța sonoră este rezonabilă, dar depinde un pic prea mult de conversațiile între NPC-uri, care devin repetitive dacă stai să le asculți. Din cînd în cînd dai peste un radio la care toată lumea ascultă exact aceași muzică, dar dacă devine prea stresantă îl puteți închide folosind shotgun-ul.

Bătălia finală

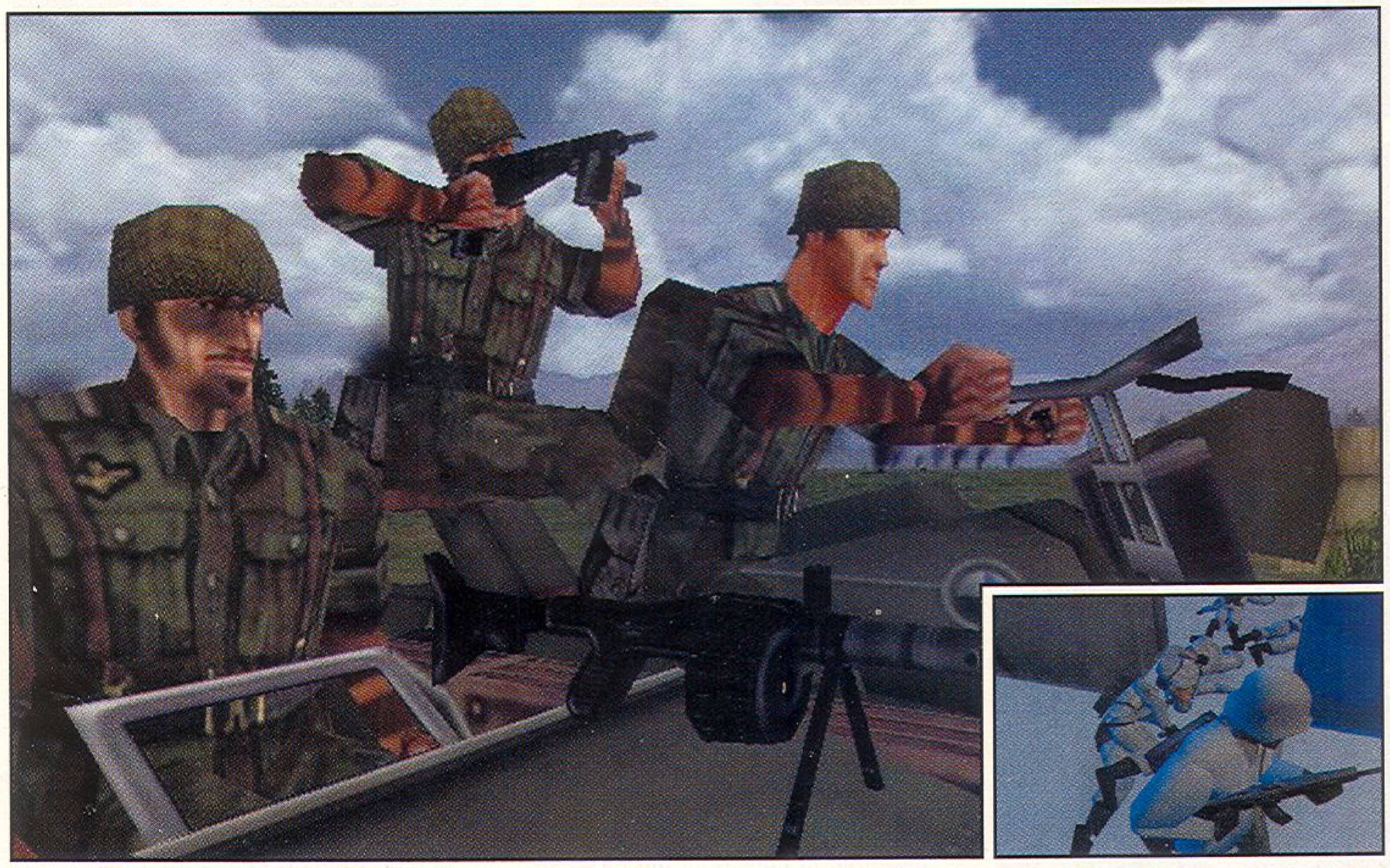
În cazul în care Kingpin s-ar fi decis să fie ori 3D shooter ori RPG, am fi avut ceva interesant. În momentul de față nu exploatează suficient nici una din laturile sale, dar cu toate acestea vă sfătuiesc să-l cumpărați drept 3D shooter și să nu acordați mare atenție părții celeilalte a jocului, pentru a nu fi dezamăgiți. E păcat, pentru că există clar potențial în această idee de joc.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**			8.2
- Idee originală - Modelul uman interesant creat	P233 / P200 **Video** Acc 3d.			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Ideea originală nu e bine implementată - Dialoguri lipsite de substanță.	32 / 128 Mb	53		Ar fi putut fi...
	Hard	**Link Recomandat**		
	160 Mb	http://www.planetkingpin.com/		

Hidden & Dangerous

Să detronezi Rainbow Six sau să te apropii de valoarea unui Commandos nu e o treabă uşoară, dar se pare că Illusion Softworks şi-a făcut bine treaba.



Producător	-
Distribuitor	Take 2 Europe
Tip joc	RPG/TBS/RTS
Apariţie	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

Deşi realizat de o firmă necunoscută din Cehia, Hidden & Dangerous părea să fie jocul care să cîştige titlurile de cel mai bun 3D shooter realist şi cel mai bun joc despre al doilea război mondial. Ce-i drept, să detronezi Rainbow Six sau să te apropii de valoarea unui Commandos nu e o treabă uşoară, dar se pare că totuşi soldaţii SAS ai Illusion Softworks şi-au făcut bine treaba.

Cei patru din opt călăreţi ai apocalipsului

H&D cuprinde şase campanii, acestea reprezentînd de fapt şase operaţiuni în teritoriul ocupat de nemţi. Fiecare operaţiune are un număr de faze (acestea fiind de fapt misiunile tale), care îţi arată evoluţia jocului. Ideea principală pare să fie varietatea şi nu există o distribuţie standard a fazelor. Structura operaţiunilor cît şi scenariul şi locul de desfăşurare al fazelor se schimbă de la campanie la campanie, oferind astfel o imagine destul de completă şi permanent interesantă a operaţiunilor SAS. Există chiar evenimente neaşteptate, deci nu vă grăbiţi să credeţi că totul este aşa cum o spun intrucţiunile dinainte de misiune.

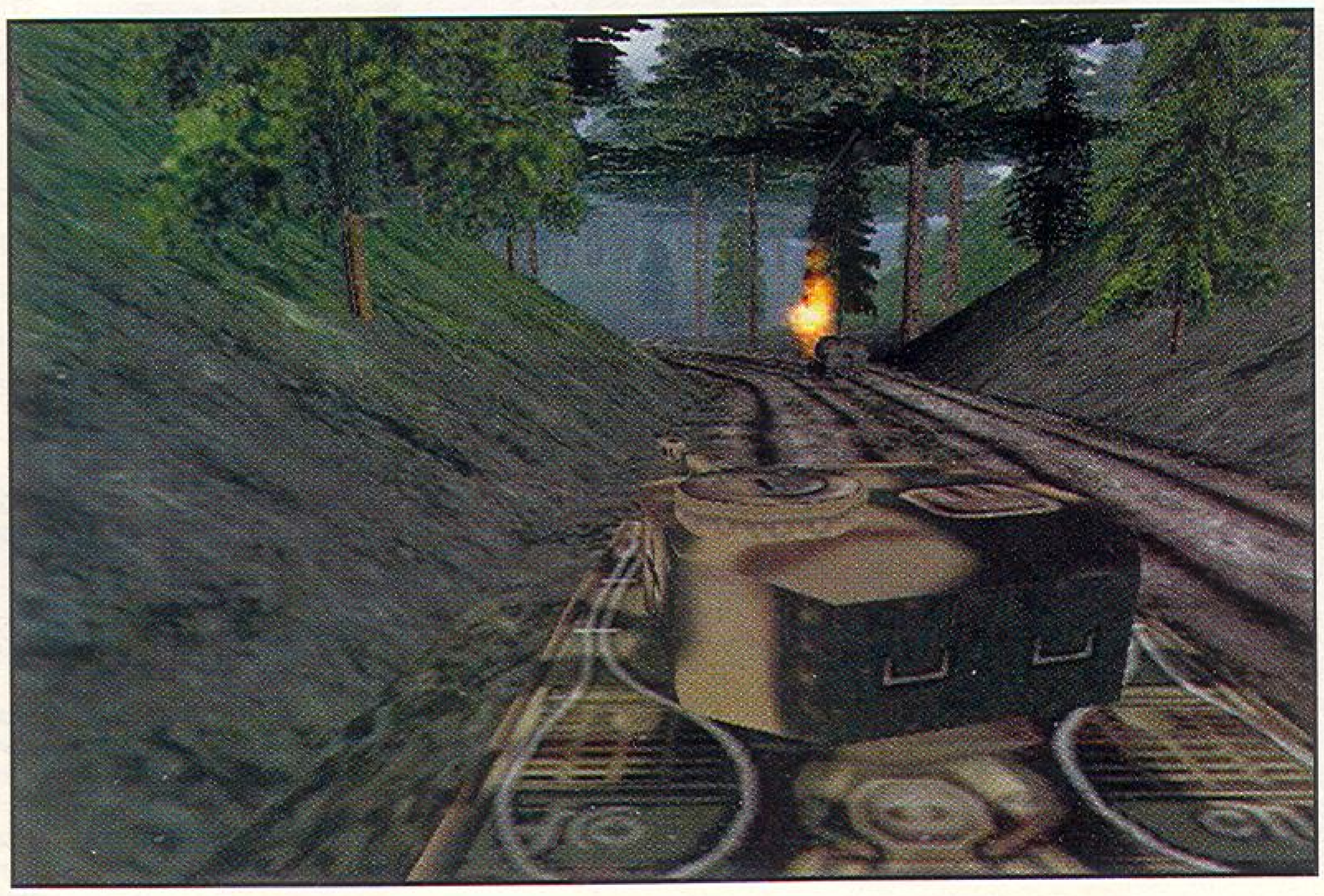
La începutul fiecărei "campanii", înainte de plecare, îţi alegi echipa pe care o vei lua cu tine în Europa. Ai dreptul la 8 oameni aleşi dintre 40 de recruţi aflaţi la dispoziţia ta, precum şi o anumită cantitate de echipament. Pînă la sfîrşitul campaniei nu vei primi înlocuitori pentru soldaţii pierduţi în luptă, deci mare grijă să nu pierzi oameni esenţiali (cum ar fi trăgătorii de elită - destul de rari) la început. În schimb, arme şi muniţii poţi fie să recuperezi de la cadavrele nemţilor, fie să găseşti în depozite pe parcursul anumitor misiuni, deci teoretic nu ar trebui să duci lipsă.

Din păcate ordinea misiunilor este perfect liniară şi dacă te blochezi undeva nu poţi să încerci o altă misiune (exceptîndu-le pe cele terminate anterior). Pe de altă parte astfel se respectă ordonarea cronologică a misiunilor, iar Commandos a avut un succes enorm tot cu o campanie de acest tip. Campaniile tratează evenimente sau subiecte reale din timpul războiului, iar echipamentul disponibil se schimbă de la o campanie la alta.

În fiecare misiune a jocului tu ai sub control doar patru dintre oameni. Ce se întîmplă cu ceilalţi în acest timp rămîne un mister pentru mine. Chiar dacă să zicem aceştia sunt păstraţi ca rezervă, rămîne problema misiunilor de extracţie, cum ar fi cea în care oamenii tăi pleacă la bordul unui bombardier englez, în timp ce inamicul încearcă din răsputeri să împiedice acest lucru. Dacă patru din oameni plecă cu bombardierul, ce se întîmplă cu ceilalţi ?

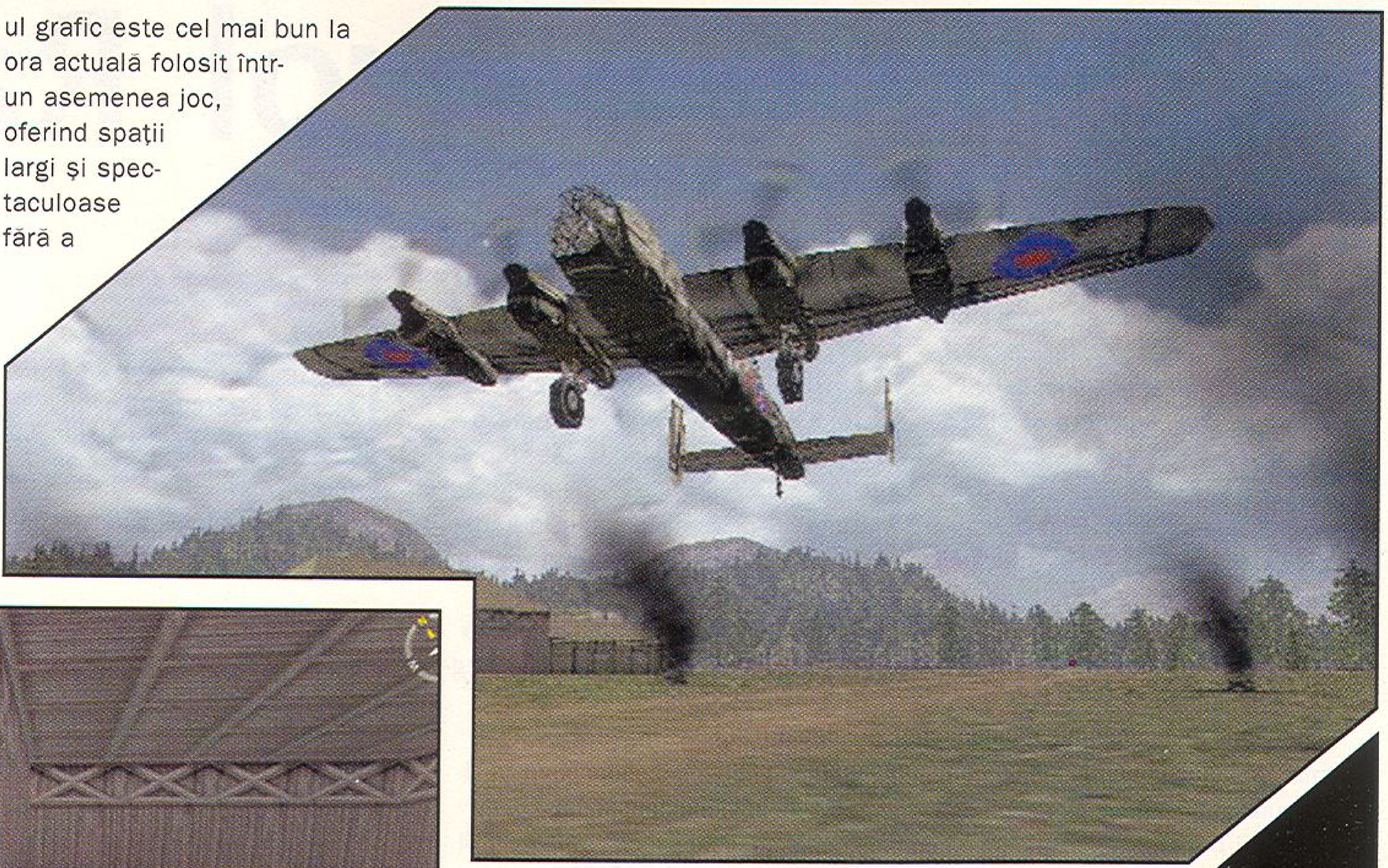
O armă pentru fiecare

Deşi Hidden & Dangerous este un joc realizat după o documentare foarte serioasă, nu vă aşteptaţi să fie extrem de realist. Punctul la care suferă cel mai tare realismul este folosirea armelor. Deşi poţi practica ochirea aproape ca la carte, privind prin cătarea armei, gloanţele au o traiectorie perfect rectilinie. Nu există gravitaţie decît pentru bazooka şi Panzerfaust, cele două



arme antitanc portabile modelate în joc. Vîntul, care ar fi complicat mult tirul de la mare distanţă, lipseşte.

Precizia tirului este o funcţie de mai multe variabile: precizia trăgătorului şi cea a armei, poziţia de tragere (eh?) şi dacă acesta se deplasează sau nu. Cu o puşcă cu lunetă (Enfield Mk4 sau K98) şi un trăgător de 100 de puncte aproape că nu vei rata nici o lovitură. Nu vă temeţi însă că jocul ar fi prea uşor, soldaţii germani au şi ei arme şi pe nivelele superioare de dificultate trag mult mai bine ca tine, şi de cele mai multe ori găseşti foarte greu poziţii din care să tragi fără a fi văzut. Luptele sunt furioase şi rapide, schimburile de focuri durînd în general doar cîteva secunde. De aceea, e bine să te gîndeşti mult care este cea mai bună abordare pentru o anumită parte a nivelului şi să ataci atunci cînd deţii un avantaj tactic.



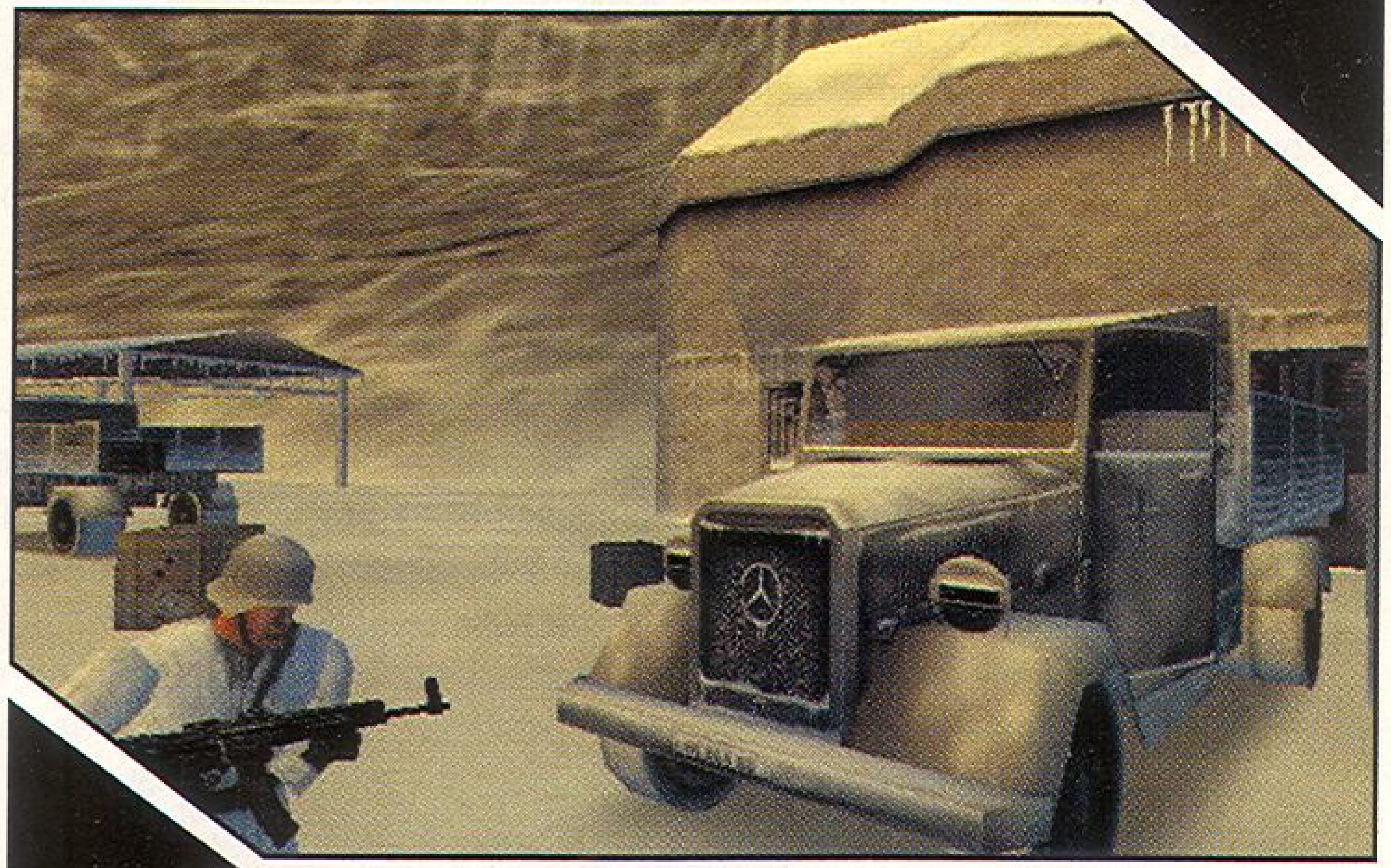


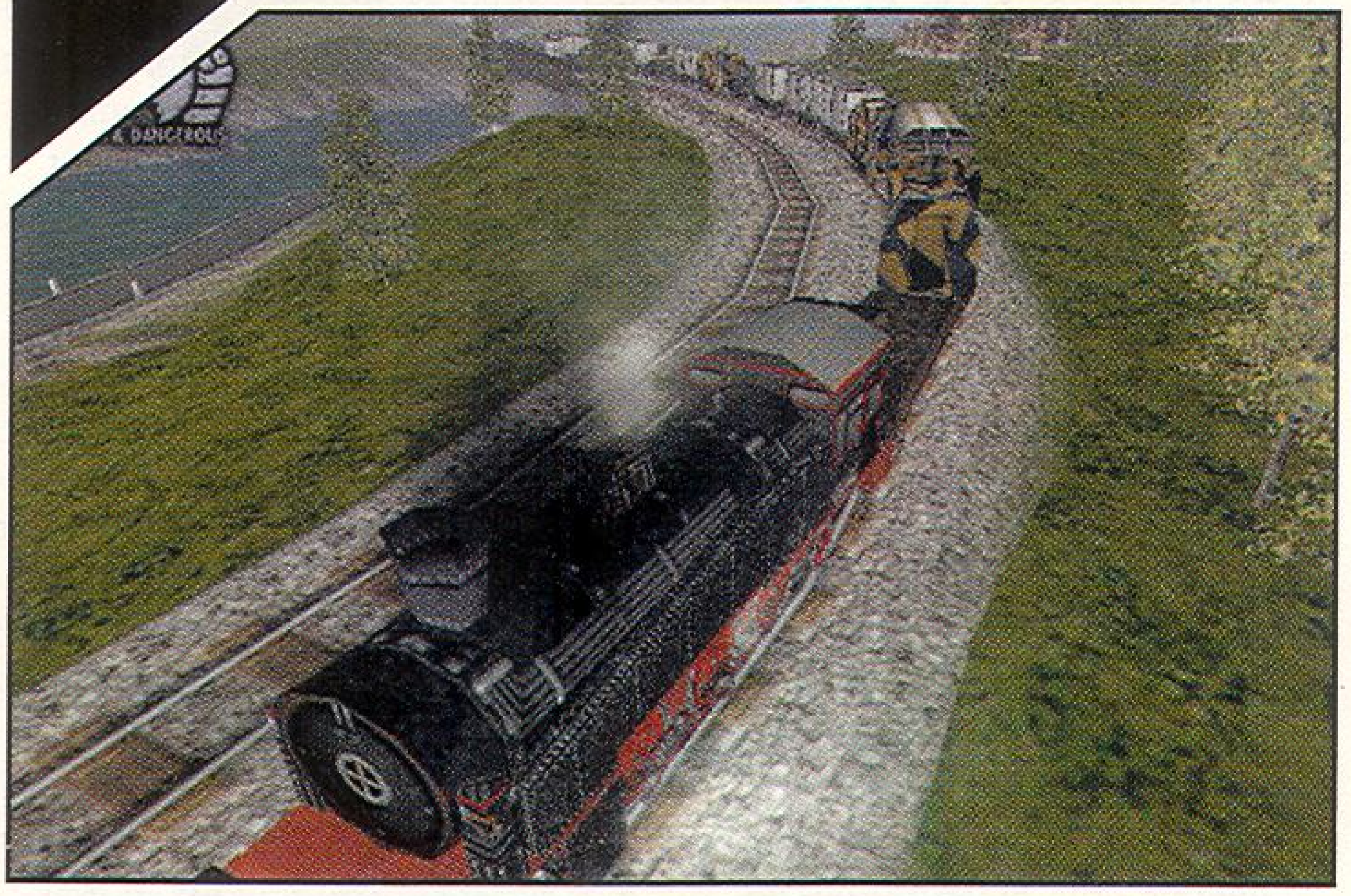
Nivelul de realism obţinut astfel mi se pare adecvat pentru un joc destinat publicului larg, jucătorul urmînd să se ocupe mai mult de parte tactică decît "mecanică" a acţiunii.

Totuşi, există anumite neconcordanţe între realitate şi modelarea armelor în joc, dar sper că vor fi corectate în curînd. Modelarea puştii (Johnson Model 1941) în special este destul de slabă şi diferă foarte mult de modelul real, creîndu-ţi probleme în misiunile cu spaţii largi unde ar fi foarte utilă.

Şi cei patru dispărură spre apus ...

Privit în comparaţie cu alte jocuri de acest tip, H&D are în primul rînd avantajul atmosferei WW2. Engine-ul grafic este cel mai bun la ora actuală folosit într-un asemenea joc, oferind spaţii largi şi spectaculoase fără a renunţa la avantajele accelerării 3D. Sunt oferite şi foarte multe efecte de "vreme proastă", cum ar fi ninsoarea, ceaţă sau ploaie, şi de foarte multe ori vei rămîne cu gura căscată la o privelişte fantastică.





Faţă de Commandos, H&D nu oferă o grafică atît de detaliată, dar asta se datorează spaţiului 3D care îţi oferă în schimb alte avantaje. Libertatea de mişcare este foarte mare, doar design-ul nivelelor şi bug-urile îţi stau în cale. În mod ciudat, jocul a ajuns pe piaţă (în Europa deocamdată) cu o grămadă de bug-uri, pe care realizatorii săi chipurile nu le observaseră. Acestea îţi crează foarte multe greutăţi în îndeplinirea misiunilor dar se pare că un patch va apărea cît de curînd.

Sfatul medicului este următorul: luaţi-l, dar aveţi grijă la cerinţe, pentru că un procesor foarte puternic este mai mult decît necesar pentru anumite misiuni.

IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Hidden & Dangerous		9.2
-Grafică foarte detaliată -Atmosferă excelentă	P233 / P2-300	Raibow Six		
	Video	Spec Ops		
	Direct3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
-O serie imensă de bug-uri care scad mult din jucabilitate	32 / 64 Mb	23		Superb!
	Hard	**Link Recomandat**		
	60 Mb	http://www.illusionsoftworks.com/		

Radio Control Racers

Un simulator de curse cu maşini controlate prin radio.

Sunt de admirat producătorii care reuşesc să scoată pe piaţă un joc cît de cît interesant şi care nu are nevoie de Pentium II şi accelerator 3D ca să binevoiască să demareze. O astfel de ispravă a reuşit Sierra cu RC Racers, un simulator de curse cu maşini controlate prin radio.

A fost odată...

Demult, pe vremea cînd minicalculatoarele ZX-Spectrum erau la modă am avut ocazia să joc un simulator de curse auto cu neinspiratul nume "Ironman" în care maşinuţe frumos colorate zburdau de-a lungul unor trasee pline de gropi şi dealuri, luptînd cu vitejie pentru locul întîi. Mai apoi am întîlnit acelaşi principiu, pus pe PC, în Micro Machines, unde cursele se desfăşurau în cele mai ciudate locuri, şi mai aproape de zilele noastre, în Buggy.

Presupun că intenţia producătorilor este de a oferi o alternativă distractivă şi relaxantă celor care vor să ia o pauză de la jocuri ca Need For Speed, F1Grand Prix sau chiar Carmaggedon, dar care vor să rămînă în domeniul curselor auto. RC Racers reuşeşte să fie deopotrivă deconectant şi antrenant, însă din păcate senzaţia nu durează foarte mult.

Fiţi gata, pe locuri, START!

Ideea de bază este simplă şi eficientă: ai la îndemînă o maşinuţă de buzunar cu motor de mixer şi, butonînd cu înverşunare, trebuie să o faci să treacă prima linia de sosire de pe circuitul ales. Jocul are în dotare opt circuite 3D prerenderizate care te poartă de la terenul bătucit şi prăfuit din jurul unei bălţi pînă în curtea din spatele casei şi de acolo pe verdele crud al unui teren de minigolf. Grafica acestora este extrem de colorată şi detaliată, încît uneori îţi pare rău că trebuie să fii atent la condusul maşinii şi nu poţi admira peisajul.

Pentru a concura pe aceste trasee ai de ales dintre 4 tipuri de maşini, şi ele 3D, fiecare cu avantajele şi dezavantajele ei: Monster Truck este lent, dar are tracţiune pe patru roţi şi este mai greu, ceea ce îi face uşor de depăşit dar aproape imposibil de răsturnat. Stadium Truck este o maşină solidă cu viteză şi stabilitate medie, iar Baja Bug este rapid dar pune probleme la sărituri. Buggy rămîne cea mai rapidă maşină, dar este şi cea mai uşoară şi deci foarte vulnerabilă pe teren accidentat (sau la neregularităţile terenului).

Iar de parcă bălăriile, băltoacele şi alte hopuri nu ar fi fost suficiente obstacole, circuitele mai dificile beneficiază şi de alte oprelişti care îţi fac viaţa amară: cîini care îşi bagă botul unde nu le fierbe oala, broaşte de lac şi broaşte ţestoase care ţi se vîră în drum, peşti care îţi scuipă apă pe antenă de o ia maşina razna şi multe alte astfel de minunăţii.

Pentru a le veni de hac oponenţilor care vor sau reuşesc să te întreacă poţi colecta şi folosi diverse power-up-uri: dinamită, rachete teleghidate, pete de ulei, turbo booster, invulnerabilitate şi o drăcie ciudată care curentează adversarii şi îi ţine pe loc.

Din păcate nu ai decît trei opţiuni de joc: împotriva calculatorului pe un circuit, împotriva calculatorului într-un campionat şi împotriva unui prieten în split screen. Campionatul îţi oferă în plus posibilitatea de a cîştiga bani şi de a-ţi upgrada motorul, amortizoarele sau cauciucurile.

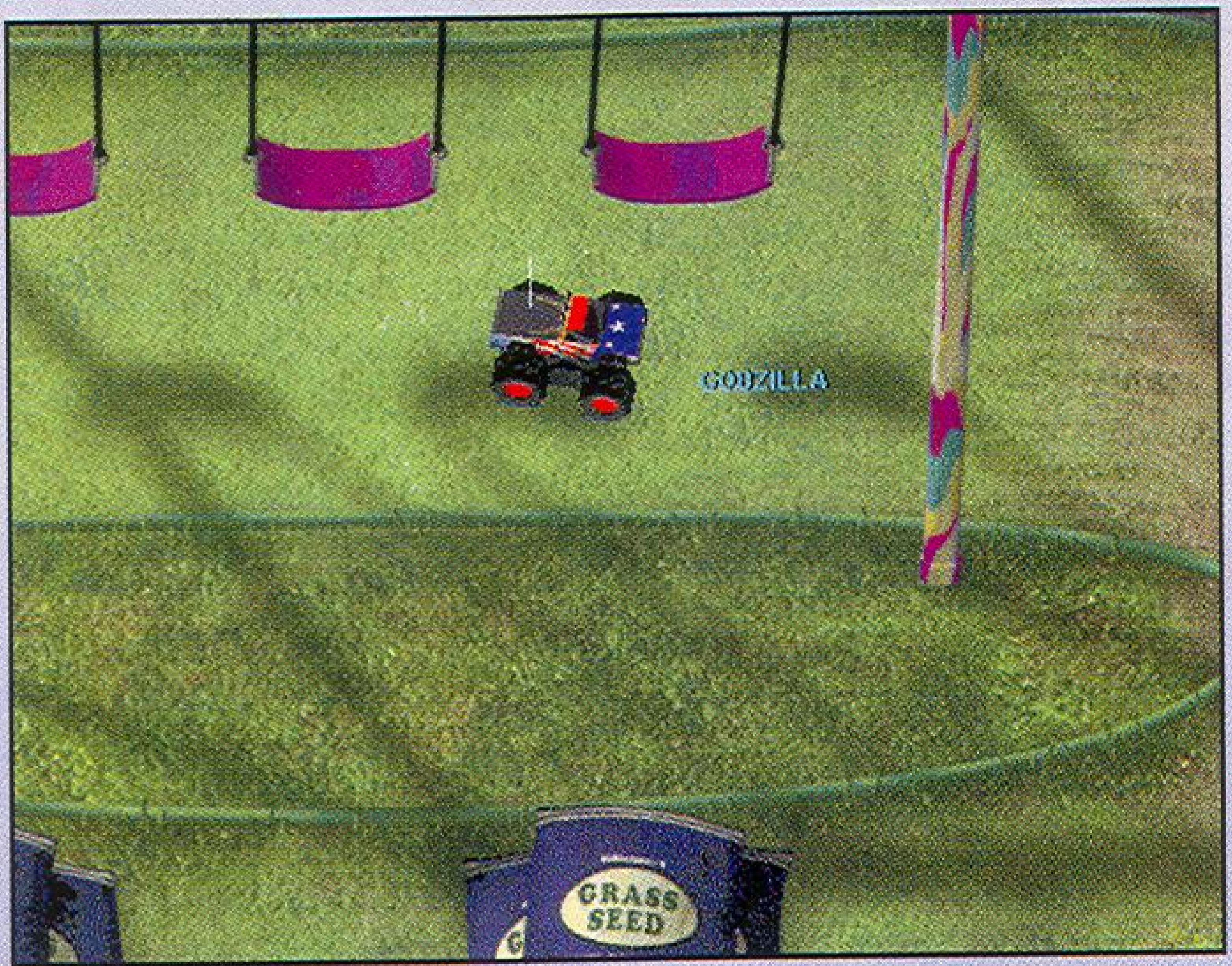
Concluzie

Deşi oponenţii controlaţi de calculator sunt destul de inteligenţi, reuşind chiar să folosească cu succes power-up-urile împotriva ta, sunt totuşi uşor de învins odată ce te-ai obişnuit cu controlul maşinii. Doar cînd joci împotriva unui prieten se mai înviorează cît de cît atmosfera, dar şi în cazul ăsta te plictiseşti relativ repede.

În consecinţă, cu toate că jocul pare promiţător, senzaţia de noutate dispare repede şi fiecare se va întoarce după caz la Grand Prix, Carmaggedon 2 sau Need for Speed.

Producător
Havas
Distribuitor
Monosit - 330.23.75
Tip joc
Maşini micro
Redactor
Adrian Dorobăţ





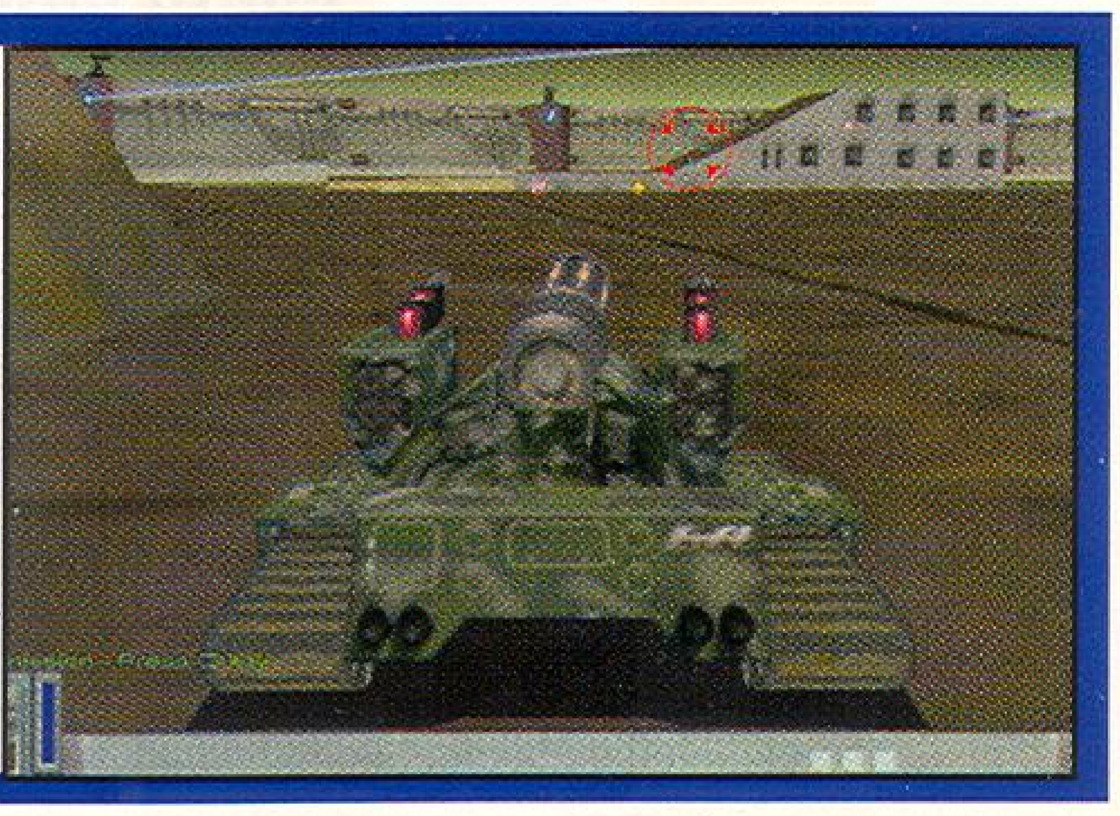
IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	RCR / Micro Machines / Buggy		7.0
-Grafică: Bine realizată, îngrijită şi cu atenţie pentru detaliu	P133 / P200			
	Video			
	SVGA			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
Nimic original. Este o variaţiune pe tema Micro Machines.	16 / 32 Mb	3		Mediu şi ocru
	Hard	**Link Recomandat**		
	200 Mb	http://www.havas.com/		

Recoil

Scop: distrugerea adversarului printr-un efect grafic cît mai spectaculos



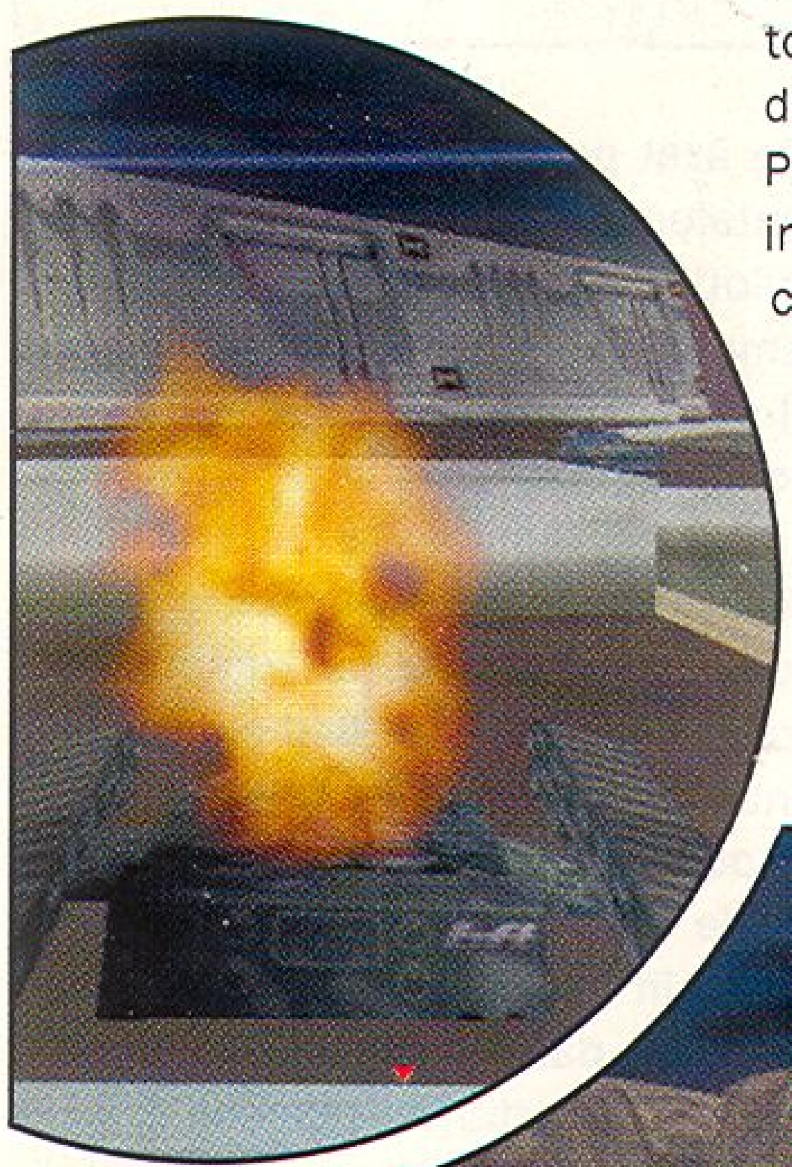


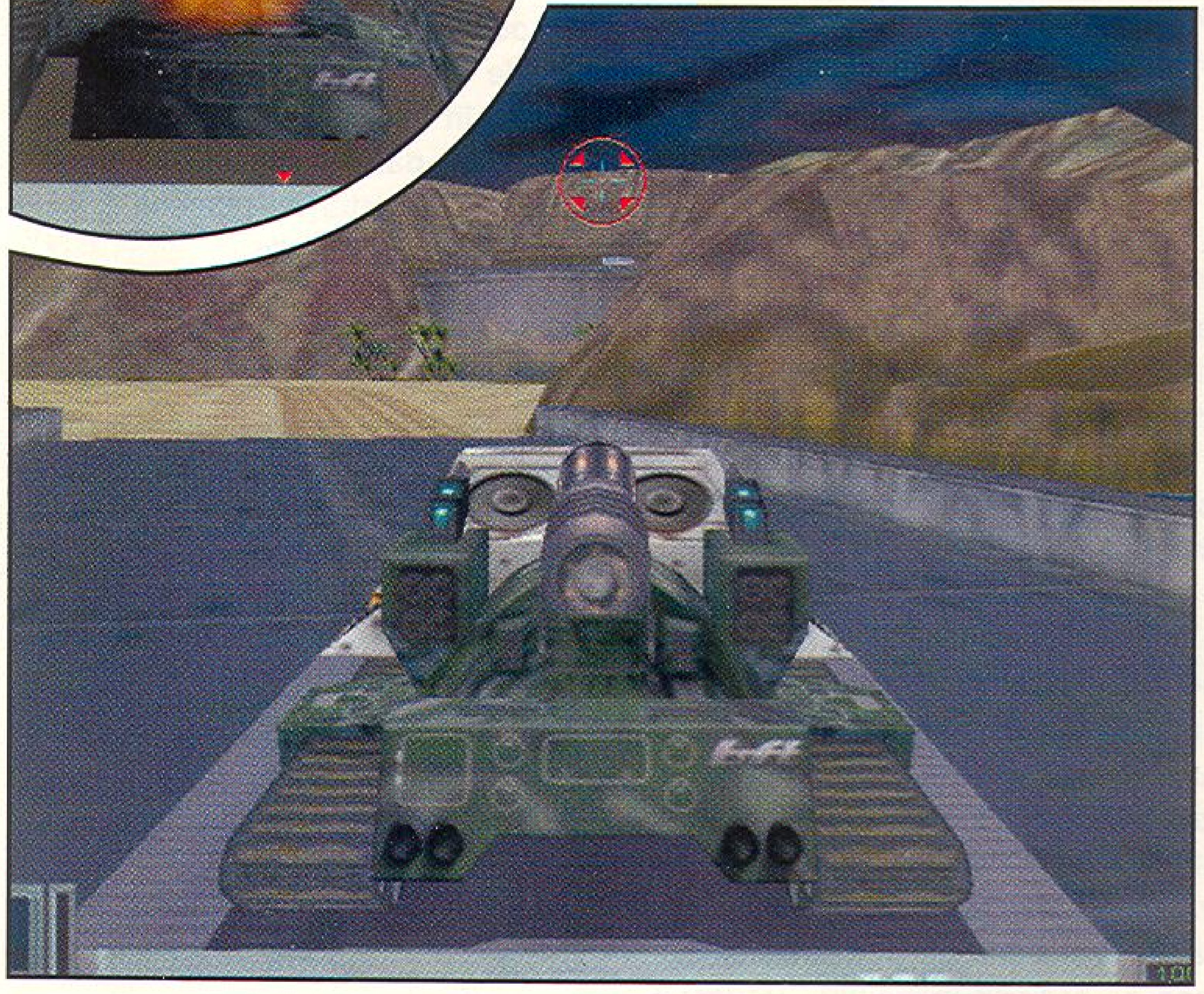


Producător
Electronic Arts
Distribuitor
Best Computers
Tip joc
Arcade
Redactor
Cristi Radu

Există cel puțin două feluri de gameri. Cei care se joacă sîmbăta și duminica sau în mod întîmplător pentru că au auzit că te poți și juca pe PC-uri și cei care ți-ar putea spune cu precizie care este diferența dintre o rachetă AIM-9 Sidewinder și AIM-7 Sparrow doar jucîndu-se la Falcon 4. Cei din prima categorie se vor juca cu plăcere Recoil în timp ce ceilalți nu vor rezista mai mult de 5 minute. Și totuși un arcade reușit poate să descrețească frunțile oricui. Povestea jocului este mai puțin interesantă, suficient doar de spus că se petrece în anul 2018 cînd tancurile devin principalul mijloc de luptă. Suficient de spus că te afli la comanda unui tanc minune numit Battle Force Tank care poate face ravagii mari în rîndul dușmanilor și poate încasa multe lovituri directe fără urmări dramatice. Această abordare justifică folosirea a nu mai puțin de 18 arme cu efecte devastatoare: rachete ghidate, napalm, freon, laseri și o mulțime de alte tipuri care au un singur scop: distrugerea adversarului printr-un efect grafic cît mai spectaculos.

Jocul se poate juca atît în modul single-player constînd dintr-o serie de misiuni cuprinse în mai multe campanii, cît și în modul multiplayer împotriva adversarilor umani, printr-o rețea de calculatoare. Cel mai important lucru într-un astfel de joc este ca în modul single-player misiunile și locurile în care se desfășoară acțiunea să difere cît mai mult și din fericire în Recoil ai de unde alege.





Grafica

Cu toate că tipul misiunilor este foarte variat grafica se ține aproape de nivelul acestora. Ceața, pe care alte jocuri o folosesc pentru a masca un motor grafic neperformant în a afișa spații vaste cu multe obiecte, în Recoil este ținută la distanța maximă față de centrul acțiune. În acest fel vizibilitatea este foarte bună pe distanțe destul de mari. Efectele folosite în joc sunt deosebit de bine realizate. Exploziile de exemplu sunt mai spectaculoase decît în Incoming, flăcările avînd acel aspect natural care este destul de reprodus pe computer. Toate obiectele distruse se descompun în bucăți componente care dau un plus de adrenalină acțiunilor BFT-ului.

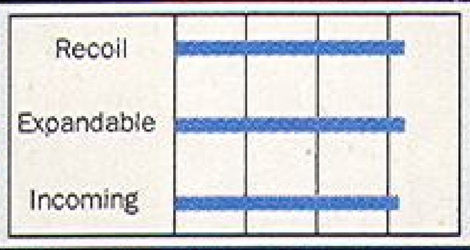
Explozile nu sunt însă singurul domeniu în care grafica din Recoil excelează. Lava, cascadele și mai ales misiunile subacvatice sunt deosebit realizate spectrul de culori fiind foarte bogat.

Interfață

Controlul tancului este destul de greoi pe tastatură datorită unui număr destul de mare de butoane care trebuiesc controlate. Totuși acestea pot fi repoziționate astfel încît tastatura se dovedește pînă la urmă o alternativă viabilă. Totuși Recoil se joacă cel mai bine dacă dispuneți de un joystick cu mai multe butoane sau un gamepad.

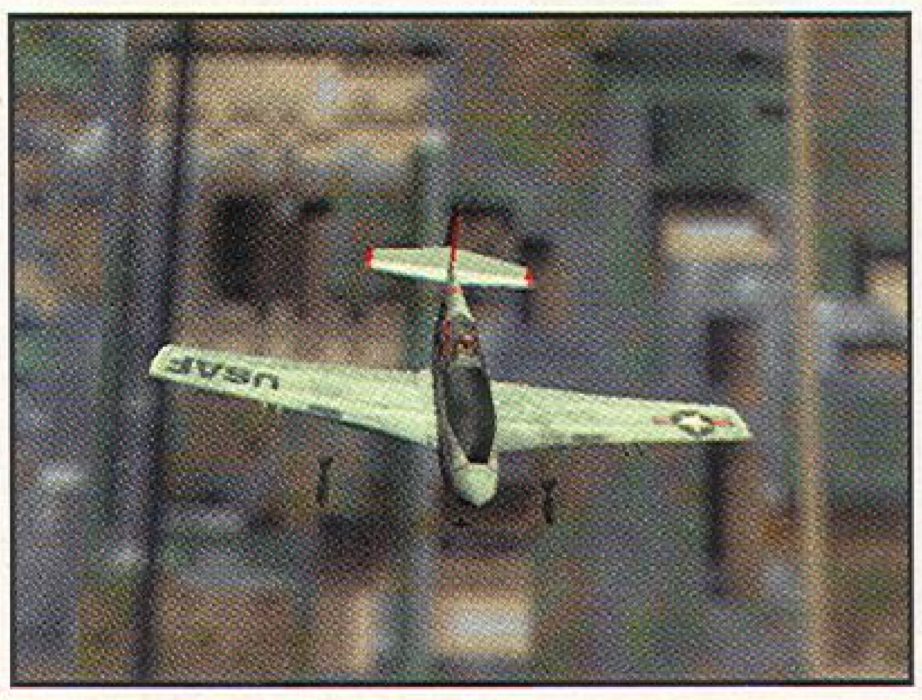
Concluzie

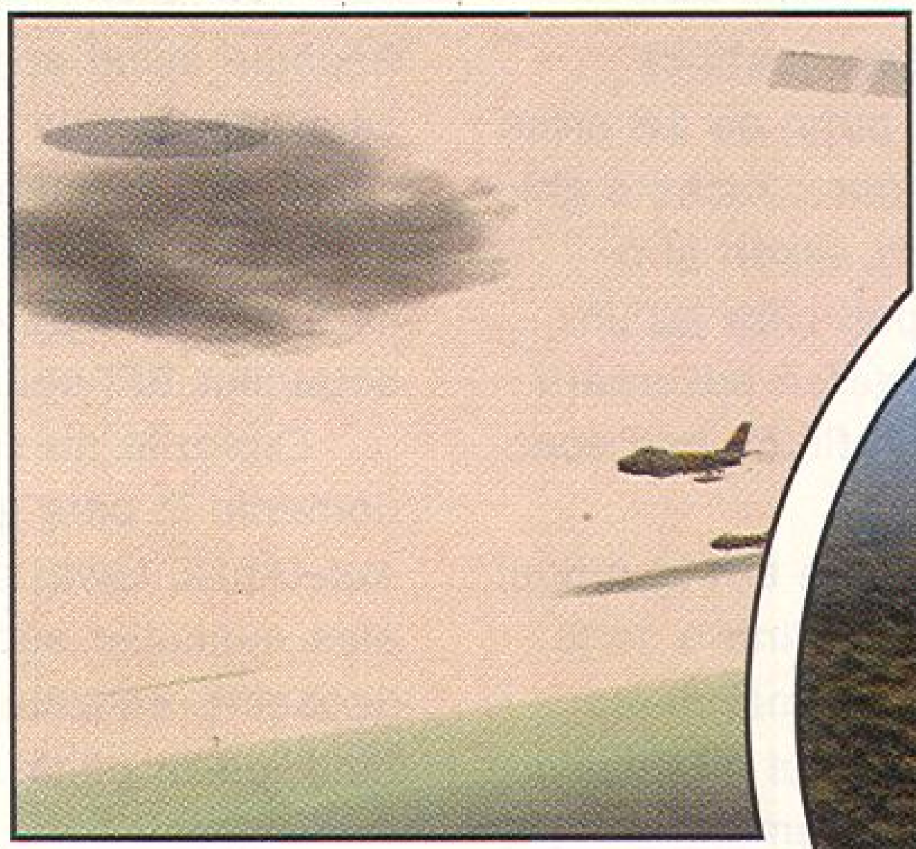
Recoil va fi cu siguranță pe placul celor care le-a plăcut Incoming. Le va fi pe plac și acelora care preferă să se relaxeze în fața calculatorului pentru o perioadă scurtă de timp pînă se apucă de altceva mai bun de făcut... totuși trebuie avut în vedere că nu este decît un foarte bun joc arcade a cărui variantă o poți juca oricînd într-o sală de jocuri.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**			8.3
-Grafică bine realizată -Sunet atractiv	PI66MMX			
	Video			
	2 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
-Este un simplu arcade unde tragi cu tacu'. Atit și nimic mai mult.	32 / 64 Mb	56		Rezonabil
	Hard	**Link Recomandat**		
	240 Mb	http://www.ea.com/		

Mig Alley

Campania este destul de dinamică, adică orice greşeală din partea ta poate duce la un final neprevăzut al războiului.







Producător	Rowan
Distribuitor	Empire
Tip joc	Sim zbor
Apariţie	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

În trecut, pe cînd jucam Chuck Yeager's Air Combat sau Dogfight (pentru necunoscători, este vorba de două simulatoare de zbor care ofereau jucătorilor lupte în mai multe perioade istorice), evitam în general să abordez războiul din Coreea. După cîteva încercări, mă convinsesem că acesta nu oferea ceva prea interesant, pentru că avioanele care au luat parte la el sufereau în opinia mea de cîteva defecte : arătau ca nişte butoaie cu aripi şi nu ofereau nici satisfacţia tehnologiei ultramoderne de după anii 70-80, nici plăcerea de a zbura din primul sau al doilea război mondial. Cu alte cuvinte, lupta aeriană nu mai avea farmec.

Cu toate acestea, după excelentul Flying Corps Gold, nu puteam privi cu ochi răi un nou simulator de la Rowan Software. În plus, pe Internet circulau foarte multe veşti bune despre acest Mig Alley, aşa că am purces la investigat cu o atitudine pozitivă.



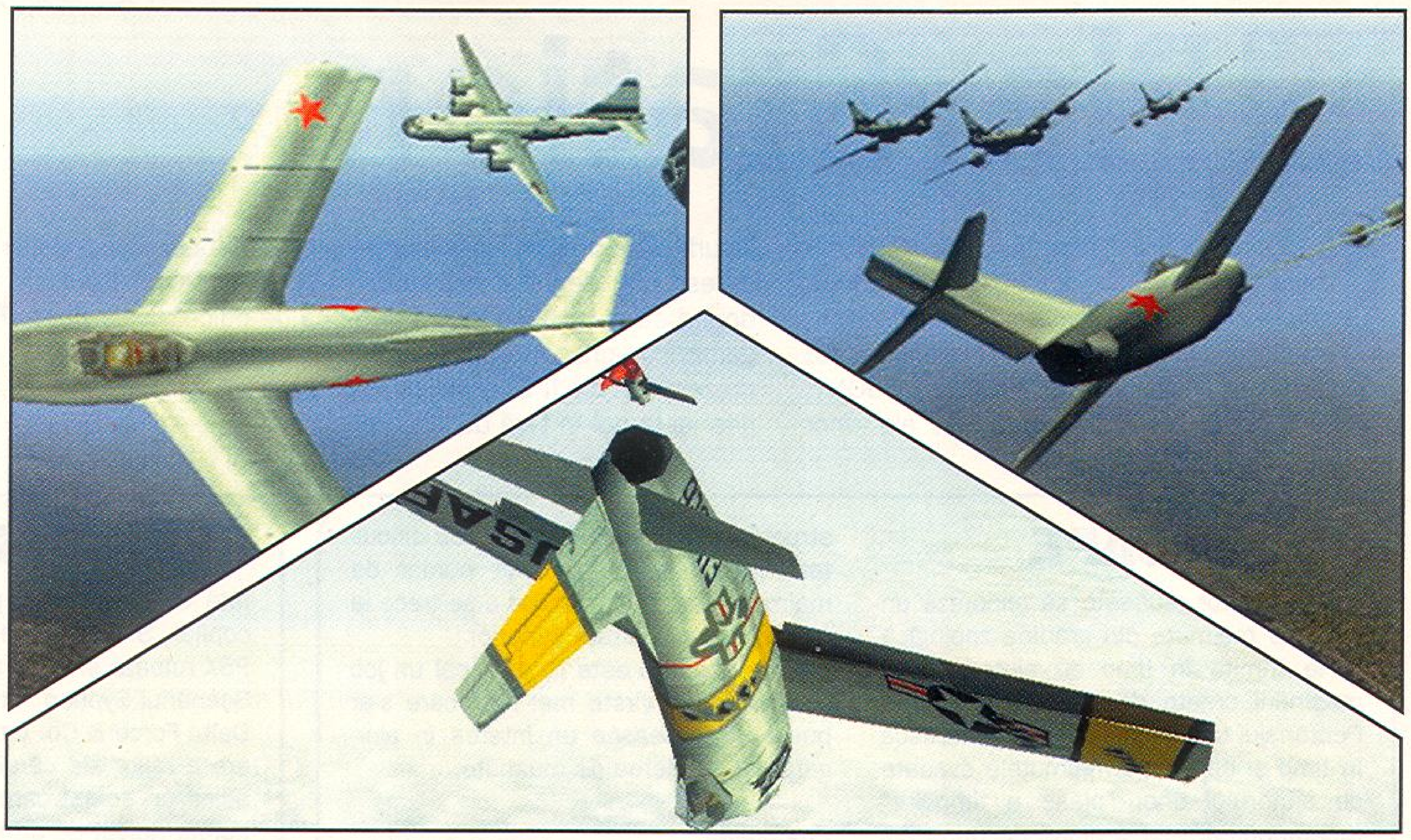
Cu inima în dinţi (de tigru, evident)

În primul rînd, lucrul care mi-a căzut în mînă la deschiderea cutiei: documentaţia. Aceasta este alcătuită dintr-un manual al jocului destul de bun (nu extraordinar) şi un raport de 48 de pagini, secret la vremea lui, alcătuit de unul dintre piloţii englezi (Comandantul de escadrilă Harbinson) detaşaţi în aviaţia americană pe perioada războiului. Raportul este axat pe compararea performantelor avioanelor F-86 şi Mig-15, a piloţilor şi tacticilor lor şi altor elemente importante. Este foarte util şi interesant de citit pentru orice pasionat.

Dar să ajungem la joc. În Mig Alley, jucătorul este în principal un pilot american, rolul de comunist coreean/chinez/rus fiind rezervat pentru misiuni simple sau reţea. El are posibilitatea să joace nişte misiuni de sine stătătoare sau să se spargă în figuri (de acrobaţie) pe reţea, dar partea cea mai interesantă şi importantă a jocului o reprezintă campaniile.

Acestea acoperă întreaga perioadă a războiului şi îţi oferă fiecare alt tip de avion pe care să zbori, pentru o imagine completă a conflictului coreean. În primele misiuni vei începe ca simplu pilot, fără multe alte atribuţii în afară de a-ţi proteja lider-ul, în timp ce în ultima, ofensiva chineză de primăvară, vei fi comandantul suprem al aviaţiei. Atunci vei putea să decizi în fiecare zi ce va face fiecare grup aerian şi să iei parte la ce misiune vrei. Desigur, există şi unii care vor prefera să lase deciziile strategice pe mîna calculatorului, dar impor-

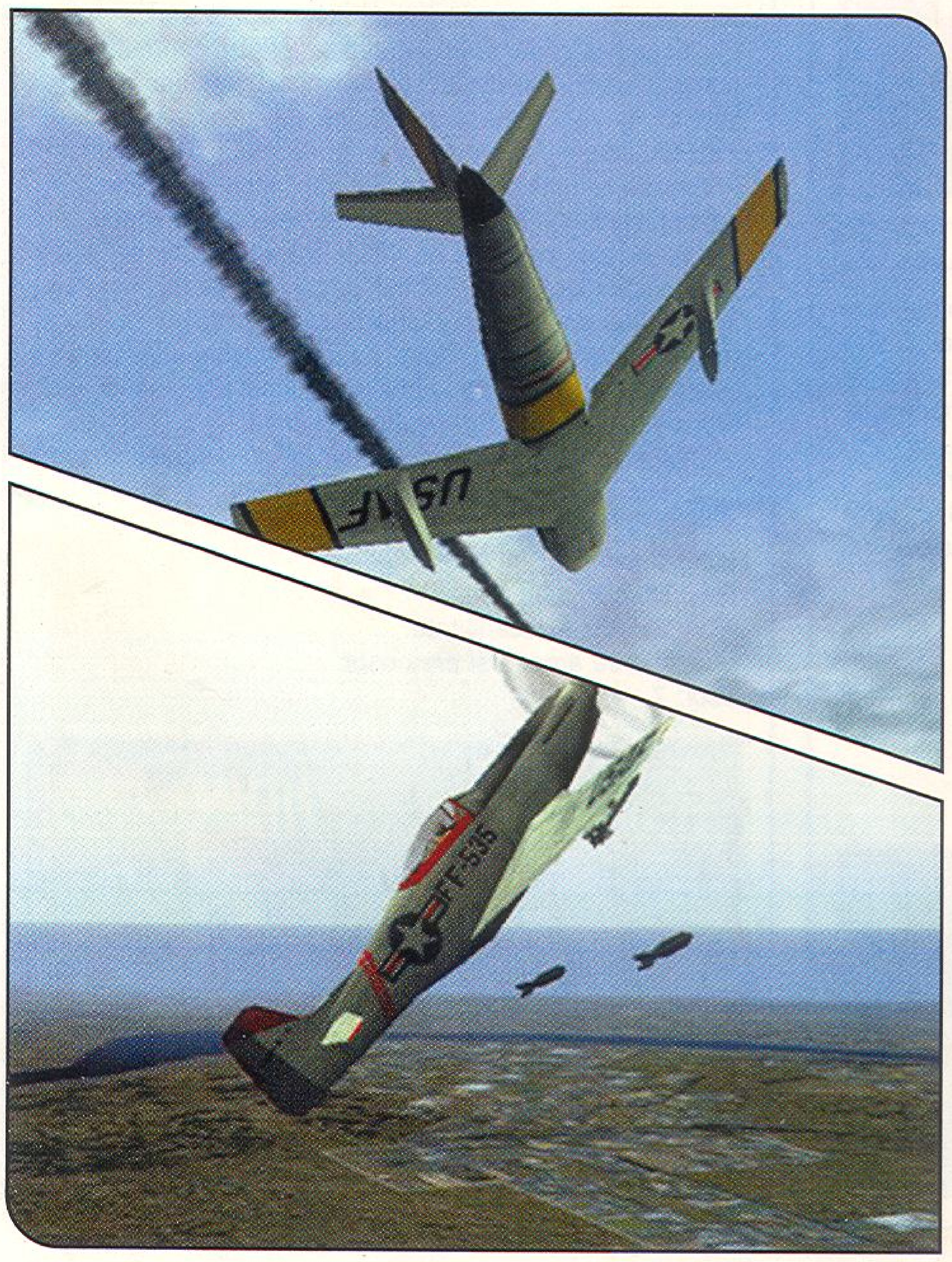
tant este că atunci cînd vrei să încerci ceva nou la scară mare (a se citi grandioasă - vorbim de foarte multe avioane aici) ţi se oferă această posibilitate. Lucru foarte important însă, campania este destul de dinamică, adică orice greşeală din partea ta poate duce la un final neprevăzut al războiului.



Cu dinţii pe manşă

Avioanele pe care poţi zbura ca american sunt: F86 Sabre (variantele A, E şi F), F84E Thunder Jet, F80 C Shooting Star şi F51D Mustang. De cealaltă parte, avem Mig-15 şi Mig-15 bis. Rowan au ales să modeleze mai puţine avioane, pentru a le reprezenta cît mai realist pe fiecare în parte. Partea mai proastă este cu avioanele pe care nu poţi zbura, care spre exemplu nu includ nici un avion cu reacţie îmbarcat (deşi manualul prezintă nişte poze cu Panther-uri). Este vorba din nou de spiritul Rowan, care ca şi în Flying Corps Gold ne prezintă acea felie de război pe care o vor, aşa cum vor ei - adică eşti pilot pe Mustang în perioada X, în jurul tău zboară cele mai reprezentative avioane ale epocii şamd. Pentru FCG exista echivalentul Red Baron 2, care prezenta exhaustiv războiul, dar în loc de Mig Alley nu avem altceva.

Odată ce ai ajuns în carlingă, simulatorul începe să te prindă bine de tot. Dacă PC-ul ţine, grafica este foarte reuşită şi atmosferică, cu dîre de condensare (foarte utile în detectarea inamicului pentru că nu există radar cu adevărat), reflecţii în carlingă, stricăciuni vizibile pe avion, etc. Terenul este excelent modelat, lucru important pentru că multe din misiuni vor avea ca subiect presărarea de napalm şi rachete peste comunişti.



Contrar părerilor mele preconcepute, dacă ai un flight model realist, un joystick bun şi un calculator puternic, luptele dintre aceste prime reactoare sunt chiar interesante, mai ales datorită diferenţelor de performanţă ale avioanelor. Mig-ul 15 surclasează tot ce au americanii, doar F86 fiind capabil să-i ţină vag piept (desigur, în Coreea, piloţii americani, veterani ai WW2, s-au dovedit net superiori). Nu va fi uşor să exploataţi micile avantaje (acolo unde există) ale avionului american, jocul fiind destul de solicitant din acest punct de vedere.

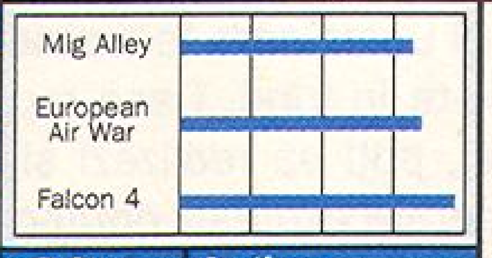
O mare problemă o reprezintă identificatul avioanelor, din această cauză radio-ul este foarte important pentru a asculta desfăşurarea luptei.

Cea mai interesantă inovaţie a jocului o reprezintă Forward Air Controller-ul, un ofiţer îmbarcat pe un avion de observaţie care are menirea să-ţi indice obiectivele în misiunile de suport aerian. Poţi "discuta" cu el pe radio şi îţi va marca obiectivul cu rachete fumigene. După atac îţi comunică dacă mai e nevoie de încă o trecere şi poţi să soliciţi şi alte ţinte. Tot acest dialog îţi dă o senzaţie de interactivitate absolută şi cred că este foarte necesar pentru o experienţă realistă a acestui război.

Desigur, radio-ul nu este singurul lucru care face zgomot în avion. Ca să fiu mai explicit, tot avionul geme atunci cînd abuzezi de el în manevre violente, dar la urma urmei mai bine să geamă el decît tu. Atenţie totuşi ... aripile se pot rupe la un moment dat.

Ş-am încălecat pe-un scaun de catapultare...

În mare, dacă vreţi să aveţi totul, aşa cum aş vrea eu, Mig Alley oferă foarte mult. Personal aş fi preferat varianta exhaustivă, dar cum au uitat să mă întrebe, mă mulţumesc cu atît. În lipsă de altceva ...

IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	Procesor			8.8
-Solul foarte detaliat -Realizare foarte bună	P166 / P200			
	Video			
	800x600x16			
Minusuri	Memorie	Go2net	In timp	
- Puţine avioane implementate - Din păcate eşti restrîns ca situaţii	32 / 64 Mb	52		Foarte bun
	Hard	Link Recomandat		
	400 Mb	http://www.empireflight.co.uk		

PlayStation

În speranța că "șeptelul" de PSX se mărește pe zi ce trece, în așteptarea noului PSX II și ca urmare a articolelor din numerele trecute în care a fost prezentată pe larg consola PlayStation de la SONY, vom începe o serie de prezentări ale unor jocuri pentru consolă. Aceste prezentări se doresc mai degrabă niște informări, XtremPC dorind să servească încă o dată, ca de obicei, gamerii de orice mumă. Jocurile de PlayStation prezentate vor fi în principal cele care se vor găsi și la noi în țară de vînzare.

Pentru acest număr, SONY Overseas Romania ne-a trimis 3 jocuri: Ape Escape, Syphon Filter și Ana Kurnikova Smash Court Tennis.

APE ESCAPE

Un răufăcător reușește să elibereze un grup de maimuțe din grădina zoologică și le trimite în timp cu ajutorul unei mașinării create de un savant ciudat. Personajul tău va trebui să călătorească în timp și să prindă maimuțele evadate cu ajutorului unei "plase a timpului" (asemănătoare cu o plasă de prins fluturi) care le trimite direct în prezent. Acesta este subiectul unui arcade 3D asemănător cu Crock sau Spyro, Ape Escape care beneficiază de un engine 3D bunicel, asemănător cu cel al Crockului. Mișcarea se bazează din plin pe sărituri sau alergări în plus fiind posibilitatea de a înota într-o apă foarte bine realizată grafic încercînd în permanență să prinzi maimuțele pierdute. Pe lângă plasa fără de care nu poți face nimic, mai ai la dispoziție alte gadget-uri, spre exemplu stun-club destinat pentru ușurarea prinderii maimuțelor și pentru anihilarea celorlalte amenințări, tot felul de monstruleți care încearcă să te oprească din misiunea ta. Jocul este structurat pe o serie de nivele de dificultate, odată ce un anumit număr de maimuțe este prins urmînd a se trece la un nivel de dificultate superior.

Ape Escape este în principal un joc pentru cei de vîrste mai mici care s-ar putea să găsească un interes în alergarea și prinderea de maimuțe.

Producător:
Gen: Arcade 3D (Crock)
Plus: Grafică
Minus: Jucabilitate
Scor: 5.5



ANA KURNIKOVA

My name is Spectrum. Sinclair Spectrum. Vă mai aduceți aminte de MatchPoint care rula în 64 KB de memorie? Era un fel de tenis cu furnici de care Ana Kurnikova ne aduce din păcate aminte.

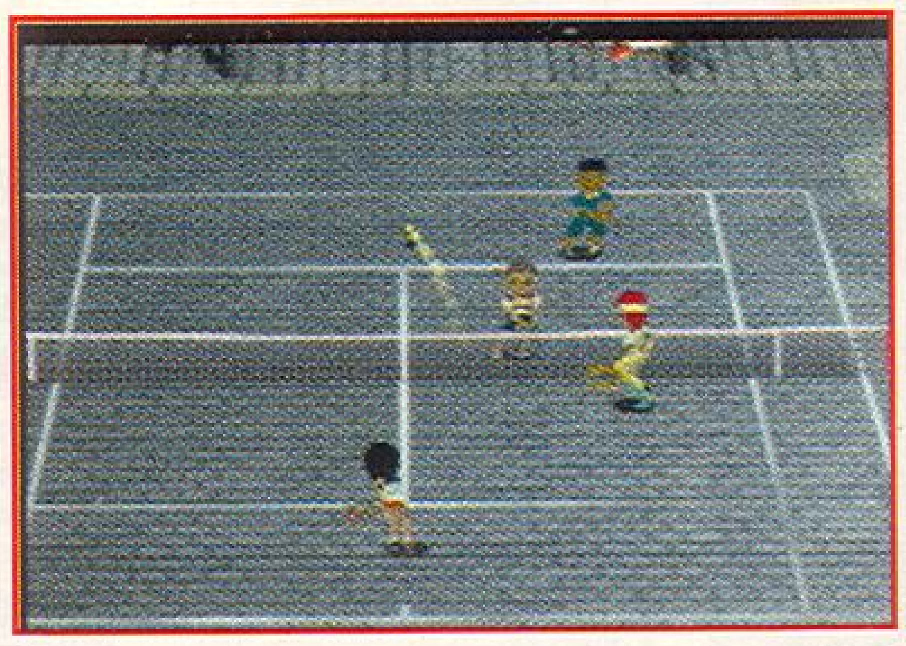
Dacă par cumva pornit vă voi explica în continuare de ce. Ce-ați zice să jucați tenis în mijlocul unei intersecții? Ei bine, aceasta este una din locațiile (numeroase) în care ești aclamat de o serie de spectatori mai mici de 5 ani. Pentru că, cine crezi că ești? Ești un personaj (și el ales dintr-o groază de alternative) de desene animate japoneze.

Din păcate aspectul personajelor nu este salbat nici tenisul pe care îl joci. Un sistem greoi de servire, mingi care trec prin tine și unele care te pocnesc în față aruncîndu-te în fund. Dacă reușești să te descurci, poți să realizezi și ceva smash-uri sugerate expresiv printr-o dâră de foc lăsată de minge.

Dacă privești partea plină a paharului, atunci poți spune că jocul este haios. Probabil că o grafică puțin mai evoluată ar mai fi "scos" ceva. Din păcate nu este nimic de comentat în această problemă, așa că rămânem la comparația cu MatchPoint.

AK nu se justifică decât pentru copii f.f. mici care se bucură că se mișcă ceva pe ecran sau pentru fanii mai cunoscutei Ana Karenina.

Producător:
Gen: Simula(cru)tor de tenis
Plus: Minus
Minus: bîîîîngîîîî
Scor: 4 (ani)



SYPHON FILTER

Iată că PlayStation poate și altceva decât jocuri pentru copilai. Și pentru cei care credeau așa, vă amintesc că PSX rulează și Need for Speed 3, FIFA 99 sau Tomb Rider. Scenariul Syphon Filter aduce un pic cu genul delimitat de Delta Force & Co. Intriga presupune o grupare de combatere a răilor ale cărei acțiuni trebuie să le execuți tu. Tu, adică un soldat care are tot ce-i trebuie: flack jacket, un număr ridicat de arme, comunicații și misiuni.

Aceste misiuni sunt organizate ca o succesiune de obiective pe care urmează să le îndeplinești. Pe parcursul unei misiuni poți să descoperi sau să primești prin radio și alte obiective.

Misiunile ar putea fi destul de grele, în special prin numărul mare de oponenți. Din fericire există un sistem de ochire performant, gen Robocop, așa că este greu să ratezi. Același sistem identifică obiectele pe care le poți lua sau care sunt legate de obiective.

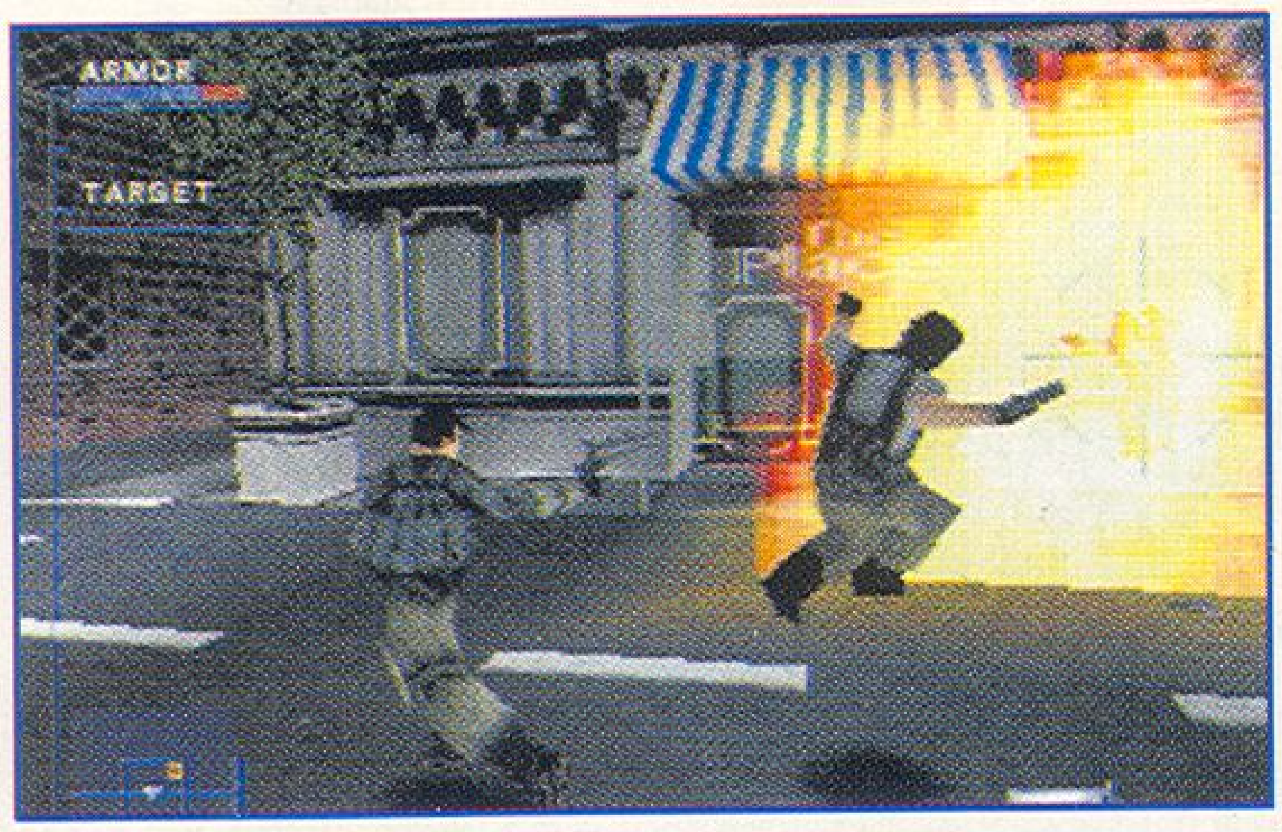
Modul de deplasare și cel de vedere sunt asemănătoare cu cele din Tomb Rider doar că ești un soldat este mult mai greoi așa că nu se poate sări.

Engine-ul grafic arată binișor, iar printre calitățile lui se numără o interactivitate sporită (spart geamuri, aruncat mașini în aer), transparență, efecte speciale (explozii, scântei, sânge, lanternă) și este susținut de o interfață frumoasă și utilă. Interfața permite accesul la obiective, harta nivelului, inventar și tot felul de alte informații.

Problema jocului este AI-ul. Nu se poate să nu te bufnească râsul când soldații cu care cooperezi stau nas în nas literalmente cu inamicii, facându-te să te întrebi dacă nu mai bine și-ar trage pumni. Aceeași situație ți se întâmplă destul de des, dușmanii încercând să te ia în brațe și oprindu-se într-o baltă de sânge.

Pe ansamblu este un joc destul de atractiv dar din păcate mult prea arcade pentru genul său.

Producător:
Gen: Third Person Action
Plus: Grafică + Jucabilitate
Minus: Prea arcade și prea ușor.
Scor: 7





RĂZBOIUL PENTRU CARE TE PREGĂTEAI A SOSIT







În Red Alert ai schimbat cursul istoriei,
În Command and Conquer ai pus
bazele unei noi ordini mondiale,
Acum bătălia pentru viitor a început...

27$



EXPERIENȚA: cu fiecare atac, unitățile tale își îmbunătățesc blindajul, viteza și puterea.
TEHNICI DE GUERILĂ: în misiuni pe timp de noapte distrugi posturile radar inamice și induci informații false.
NOI STRATEGII: personalizarea unităților, folosirea trupelor aeropurtate, obținerea de tehnologii de la mutanți.
UNITĂȚILE SECOLULUI 21: căutători -vînători, furtuna de foc, tanc "Limba Diavolului" cu aruncător de flăcări.
POSIBILITĂȚI DE JOC: în mod skirmish, campanie, pînă la 8 jucători în rețea, prin modem.
TEATRU DE LUPTĂ: hartă de două ori mai mare ca în Red Alert.
CARACTERISTICILE TERENULUI: teren 3D, ecosistem dinamic, furtuni ionice, teren destructibil, suprafețe de gheață periculoase. CUTIE ȘI MANUAL ÎN LIMBA ROMÂNĂ.

prețul nu include TVA

Magazinul tău de calculatoare îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

A10 Warthog (Tank Spanker), Aliens VS Predator, Alpha Centauri, Andretti Racing Joypad, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Beatle Adventure Rally, Blade Runner, Commanche 3 Gold, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Croc 2, Cyper Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Classic, Darkstone, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, F 22 Raptor, F16 + Mig 29, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fighter Pilot, Flight Unlimited III, Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, Hot Wheels, Israeli Air Force, Knockout Kings 2000, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Road Racing, NBA 98 Live, NBA Live 99, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populos 3, Premier League Stars, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Six of the best (Dark Omen, Sim City 2000, Need for Speed 2, Dungeon Keeper 2, Theme Hospital, Nuclear Strike), Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Supercross, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, The Sims, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, Wargames, WCW Mayhem, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World War II Fighters, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 26$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă în orașul tău nu există un distribuitor al jocurilor de la Electronic Arts, sună la Best Computers. Află prețul jocului pe care vrei să-l cumperi, achită la CEC, în contul Best Computers SRL 14361-1 Banca Turco-Romana SMB, sau prin mandat poștal contravaloarea. Decupează, completează și expediază talonul, împreună cu copia dovezii plății. În 10 zile vei primi jocul original prin poștă.

DISTRIBUITORI: CONSTANȚA - GMB Computers, Bd-ul Ferdinand 32. tel 041/673.199, fax: 041/619.222, IAȘI - COMPUTER House, Bd-ul Independenței B1-5, tel.: 032/217.800, fax: 032/216.944, SUCEAVA - ASSIST Software, Str. Tipografiei 1, et.2, tel/fax: 030/521.100

Nume și prenume ____________________

Adresa exactă ____________________

Numele jocului ____________________

Nr. chitanță ____________________

BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99 Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu București, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro


Vino pe Internet!
prima lună gratis
Abonează-te la Xnet până la 7 octombrie şi prima lună intri pe Internet fără să plăteşti abonamentul. Sună acum la 01/302-2222 sau *222 şi poarta Xnet ţi se va deschide.
Xnet este primul furnizor de servicii de Internet care foloseşte extratehnologie. De la CONNEX.
Internetul la puterea X
Xnet
www.xnet.ro